ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER
17

EXCALIBUR

PC • Amiga • Atari ST • C64 • Sinclair • Atari XL • Engine II • Sega • Nintendo

29 Kč

MIGHT AND MAGIC

ULTIMA UNDERWORLD II

SHADOW OF THE COMET

BODY BLOWS

SPACE QUEST V

CHAOS ENGINE

DUNE II

AMIGA 1200

Procesor 68020/14 MHz
2 MB RAM
DOS 3.0
AA čipy (16 mil. barev)
PCMCIA
TV modulátor
option: **interní HD**

AMIGA 500
AMIGA 500 PLUS
AMIGA 600 a 600 HD 30 MB
AMIGA 1200
FLOPPY PRO AMIGU
TV MODULÁTOR A 520
MONITOR A 1084S COLOR STEREO
ŠIROKÝ VÝBĚR HER PRO AMIGU

C 64 II - 8 BITOVÝ POČÍTAČ
C 64 GAME SET
FLOPPY 1541 II
DATARECORDER 1530
MYŠ PRO C 64
TISKÁRNA MPS 1270 INKJET
TISKÁRNA MPS 1230
HRA NA DISKETĚ PRO C64

Široký výběr joystiků firmy QUICKJOY pro všechny druhy počítačů

SV 119 Junior
SV 122 II Quickjoy
SV 123 III Supercharger
SV 125 V Superboard
SV 133 Megastar
SV 201 M5 pro IBM PC
SV 202 M6 analog pro XT/AT
Celkem dodáváme 20 typů.

MS-DOS emulátory

pro **Amigu 500:**
ATonce 286/8 MHz
ATonce 286/16 MHz
pro **Amigu 2000-4000:**
Approx 386SX/25 MHz
ZA BEZKONKURENČNÍ CENY

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S.
ČESKO - AMERICKÁ FIRMA
Autorizovaný distributor firmy

Commodore

DODÁVÁME CELÝ VÝROBNÍ PROGRAM FIRMY Commodore VČETNĚ ŘADY PC PROFI-LINE (100% KOMPATIBILITA S IBM)

INFORMUJTE SE O POSKYTOVANÝCH SLEVÁCH PRO PRODEJCE A DEALERY

PRODEJNA:
Sofijské nám.
Praha 4
tel: (02) 4018080

PRODEJNA:
Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 220645
fax: (02) 220645

INFORMACE:
Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 220645
fax: (02) 220645

OFFICD WASHINGTON:
1735 20th street
Washington DC 20009
U.S.A.
tel. 001-202-2231066

Presto·CS Commodore

FAX/TEL.: 02/791 60 18
TEL.: 02/825 74 84
TEL.: 02/791 36 01

Amiga 1200 vás zavede do světa milionů barev

NEJNIŽŠÍ CENY!!!

Ceny včetně DPH — **Od 15. 5. další slevy**

Commodore 64 8 bit, 64 KB	3.250,- Kč
Amiga 500 16 bit, 512 KB, 7 MHz, FDD 3,5", myš	10.290,- Kč
Amiga 600 16 bit, 1 MB, 7 MHz, FDD 3,5", TV mod, myš	10.290,- Kč
Amiga 1200 32 bit, 2 MB, 14 MHz, FDD 3,5", TV mod, myš	17.990,- Kč
Amiga CDTV 1 MB, FDD 3,5", CD ROM, myš, klávesnice	12.990,- Kč
Monitor 1084 S barevný stereo monitor	9.850,- Kč
Diskety 3,5 DD	149,- Kč
Diskety 3,5 HD	235,- Kč
BASF 5,25 DD extra BASF	75,- Kč

Joysticky:

SV 119 až SV 227 ..... **od 148,- Kč**

(atd.) + mnoho doplňků

při nákupu nad 6 000,- Kč joystick nebo diskety

ZDARMA

1 rok záruka

Obchodníkům výrazné slevy!!!

Zboží zasíláme na dobírku a též si jej můžete vyzvednout v naší prodejně v Praze.

HITPARÁDA

Hitparády se může zúčastnit každý, kdo zašle svůj žebříček nejoblíbenějších her s názvem výrobce hry a typu svého počítače.

PC

1	(8)	ALONE IN THE DARK, *Infogrames*, (EX 12, 15)
2		INDIANA JONES IV, *Lucasfilm Games*, (EX 12)
3		B-17 FLYING FORTRESS, *Microprose*, (EX 16)
4	(10)	HERO'S QUEST III, *Sierra-on-line*, (EX 13, 14)
5		WOLFENSTEIN 3D, *ID Software*
6		GODS, *Bitmap Brothers*, (EX 8)
7		EYE OF THE BEHOLDER II, *SSI*, (EX 13, 14, 15)
8		MONKEY ISLAND II, *Lucasfilm Games (EX 12)*
9		SPACE QUEST V, *Siera-on-line*, (EX 17)
10		DUNE II, *Virgin Games*, (EX 16)

SINCLAIR

1		SPACE CRUSADE, *Gremlin*, (EX 13)
2	(10)	ROBOCOP 3, *Ocean*, (EX 11)
3		ADDAMS FAMILLY, *Ocean*, (EX 11)
4		HEROQUEST, *Gremlin*
5		SUPERCARS, *Gremlin*, (EX 11)
6	(7)	MYTH, *System 3*
7		SWITCHBLADE, *Gremlin*, (Ex 16)
8	(8)	TURRICAN, *Rainbow Arts*, (EX 5)
9	(10)	ROBOCOP, *Ocean*
10		DIZZY V, *Code Masters*

AMIGA

1	(1)	PROJECT X, *Team 17*, (EX 13)
2	(10)	FLASHBACK, *Dalphine Software*, (EX 16)
3	(6)	PINBALL DREAMS, *Digital Illusions* (EX 12)
4	(5)	POPULOUS II, *Bullfrog*, (EX 11, 13)
5		LIONHEART, *Thalion*, (EX 16)
6		BLACK CRYPT, *Electronic Arts*, (EX 12, 15, 16)
7		EYE OF THE BEHOLDER II, *SSI*, (EX 13, 14)
8		PINBALL FANTASIES, *Digital Illusions*
9		LEMMINGS II, *Psygnosis*, (EX 16)
10		SLEEPWALKER, *Ocean*, (EX 16)

ENGINE II

1	NINJA SPIRIT
2	LEGEND OF HERO, (EX 16)
3	GUNHED, (EX 17)
4	FINAL MATCH TENNIS, (EX 16)
5	TIGER MISSION, (EX 17)
6	DEVIL'S CRASH, (EX 16)
7	THE FINAL LAP, (Ex 16)
8	THE LOST SUNHEART, (EX 16)
9	DIN DON, (EX 17)
10	PC GENGINE II, (EX 17)

ATARI ST

1	(1)	POWERMONGER, *Bullfrog*, (EX 3)
2	(5)	EPIC, *Ocean*, (EX 13)
3	(10)	PACIFIC ISLANDS, *Empire*, (EX 13)
4	(8)	RAILROAD TYCOON, *Microprose*, (EX 8)
5	(5)	FORMULA ONE GRAND PRIX, *Microprose*, (EX 12)
6		LURE OF THE TEMPTRESS, *Vigin*, (EX 13)
7		VROOM, *UBI Soft*
8		GOBLIINS II, *Tomahawk*, (EX 16)
9		ANOTHER WORLD, *Delphine Software*
10		LOTUS E.T.C., *Gremlin*, (EX 1)

SEGA

1	SONIC, THE HEDGEHOG, (EX 16)
2	SUPER HANG-ON
3	SUPER THUNDER BLADE
4	NHLPA HOCKEY, (EX 16)
5	RISKY WOODS
6	GALAHAD
7	SWORD OF VERMILLION,
8	SHINOBI
9	SONIC 2
10	STREETS OF RAGE 2

ATARI XL

1	(1)	MISJA, *Avalon*, (EX 12)
2	(7)	KARATEKA, *Broderbund*
3	(3)	FRED, *Avalon*
4	(2)	DRACONUS, *Cognito*
5	(6)	ZYBEX, *Zeppelin*
6	(8)	ACE OF ACES, *Accolade*, (EX 13)
7		TOMAHAWK, *Digital Integration*
8		SOLO FLIGHT, *Microprose*
9	(4)	LASERMANIA, *Avalon*
10		EIDOLON, *Lucasfilm*

NINTENDO

1	STREET FIGHTER 2
2	SUPER MARIO BROS
3	SUPER SOCCER
4	DUCK TALES
5	LITTLE NEMO
6	CONTRA
7	ADVENTURE ISLAND 2
8	ROBOCOP
9	DOUBLE DRAGON
10	NINJA DRAGON

C-64

1	(1)	LAST NINJA III, *System 3*
2	(4)	ELVIRA, *Accolade*, (EX 13)
3		IRON LORD, *UBI SOFT*
4		TEST DRIVE II, *Accolade*
5		TURRICAN II, *Rainbow Arts*, (EX 6)
6		PIRATES, *Microprose*
7	(10)	CASTLE MASTER, *Incentive*, (EX 9)
8		ELITE, *Firebird*, (EX 1)
9		LOTUS E.T.C., *Gremlin*, (EX 1)
10		ACE, *Cascade Games*, (EX 13)

EXCALIBUR

1	(2)	DUNE II, *Virgin*, (EX 16, 17)
2		SPACE QUEST V, *Sierra-on-line*, (EX 17)
3		CHAOS ENGINE, *Bitmap Brothers*, (EX 17)
4	(9)	LIONHEART, *Thallion*, (EX 16)
5		SHADOW OF THE COMET, *Infogrames*, (EX 17)
6		WIZARDRY VII, *Sirtech*, (EX 15)
7		LEGENDS OF VALOUR, *US Gold*, (EX 16, 17)
8		VEIL OF DARKNESS, *SSI*, (EX 16, 17)
9		X-WING, *Lucasfilm*
10		BODY BLOWS, *Team 17*, (EX 17)

EXCALIBUR KUPUJETE, ALE CO TO?

EXCALIBUR je nyní k dostání na více místech, než v minulosti. Náklad dosáhl 25.000 výtisků, od našich distributorů se vrací jen malá část. Váš zájem o EXCALIBUR nás těší. Ale... Vy kamelotovi zaplatíte, ale my často od distribučních firem peníze nedostaneme. Snad někdy zaplatí, kdo ví... Soukromé distribuční firmy mají v oblasti svého působení monopol, takže si určují podmínky podle toho, jak jim to nejvíce vyhovuje. Ovšem to můžou trpět jen velká mezinárodní vydavatelství, která jsou dostatečně kapitálově zajištěna. **PCP** je však malé soukromé české vydavatelství, které si prostě nemůže dovolit neplatit tiskárně a nechávat peníze distribučním firmám. „Ve vzduchu" je množství peněz, se kterými nemůžeme manipulovat. Tím by mohla být ohrožena funkčnost našeho vydavatelství, zejména tištění dalších čísel EXCALIBURu. Proto jsme se rozhodli, že nebudeme dodávat EXCALIBUR tomu, kdo neplatí. Může se proto stát, že další číslo již na svém obvyklém místě nenajdete a je dost pravděpodobné, že nebude ani v blízkém okolí. Nejlepším řešením je EXCALIBUR si předplatit přímo u nás, neboť tím se vyhneme zbytečným a někdy neplatícím mezičlánkům. Pokud byste však neměli z jakéhokoliv důvodu chuť si EXCALIBUR předplatit, snad ho seženete u firem, kam dodávat nadále budeme. S určitostí to bude **PNS** (zatím naše nejlepší kamelotská a stánková firma) a **počítačové prodejny**, kam dodávají naši spolehliví distributoři **STRON, JRC** a další. Takže: nemusíte se obávat, že EXCALIBUR nebude nikde k sehnání, ale nemusíte mít vždycky štěstí.

Pokud jste si již EXCALIBUR předplatili, jsou Vám určeny tyto následující řádky.

Jak jsme již psali v minulých číslech, veškerá administrativa předplatného přešla zcela na naši firmu a proto rekonstruujeme databázi předplatitelů. Všechny letošní i část loňských předplatitelů jsme již zaevidovali a nyní pracujeme na předplatitelích z první části roku 1992. Snažíme se, abychom všechno stihli do vydání EXCALIBURu číslo 18. Během pořizování dat se občas vyskytují některé nejasnosti, např. neoznačené útržky složenek, ze kterých nemůžeme zjistit, o jakou platbu se jednalo. Příště proto **vyplňujte složenky pečlivě a pište čitelně!** Také nám posíláte množství dopisů, které čteme a prověřujeme, ale nejsme schopni na všechny individuálně odpovídat. V našem zájmu i profesionální ctí je mít předplatitelskou službu 100% fungující a proto se nadále v případě jakýchkoliv nejasností písemně obracejte na **P.O.Box 414, 111 21, Praha 1** nebo můžete volat na **tel. 02/803245-8 linka 29.** V obou případech Vás prosíme o stručnost, abychom neblokovali ostatní čtenáře.

EXCALIBUR přímo k Vám!

Excalibury od čísla **7** až po **17** nebo ještě nevyšlá čísla si můžete zajistit přímo od vydavatele za příznivou cenu **24 Kč**. Při současné prodejní ceně **Excaliburu 29 Kč** tím ušetříte **5 Kč** a získáte jistotu, že **Excalibur** bude Váš. Není to vůbec složité. Stačí na **složenku typu C** napsat adresáta: **PCP - Excalibur, Box 414, 111 21 Praha 1,** ČITELNĚ vyplnit odesílatele (včetně PSČ), na zadní stranu „Zpráva pro příjemce" **srozumitelně** napsat jaká čísla si předplácíte, vynásobit jejich počet cenou 24 Kč a sečíst. Můžete si současně předplatit stará i nová čísla (maximálně 12 nových čísel). Příklad: **„Ex 11, 14, 15, 16 = 4 x 24 = 96 Kč"** nebo **„od Ex 18 dvanáct čísel = 12 x 24 = 288 Kč."** Pak budete dostávat **Excalibur** poštou na Vámi uvedenou adresu a odpadnou problémy s jeho sháněním. Navíc budeme **Excalibur** odesílat o několik dní dříve, než bude v prodeji. Ještě více výhodné je tzv. DOUBLE, kdy zaplatíte za jedno číslo pouhých 20 Kč a budete dostávat současně dvě stejná čísla **Excaliburu** - jedno pro kamaráda nebo kolegu či manželku a druhé pro Vás. Příklady: **„Double Ex 9, 14 a 15 = 6 x 20 = 120 Kč"** nebo **„double Ex 6, 8, 12, 18 - 23 = 18 x 20 = 360 Kč".**

Co najdete na štítku s adresou?

1. Čísla Excaliburů, která jsou v zásilce

2. Nové evidenční číslo předplatitele (používejte při dalším styku)

3. Výši Vašeho konta pro předplatné (při menší částce než 50,- Kč přiložíme složenku)

4. Vaši adresu

Prosíme Vás, abyste:

1. Psali čitelně - zásilka jinak může dojít chybně!

2. Připomínky, urgence, stížnosti atp. pište na korespondenční lístek (dopis).

PRE SLOVENSKÝCH ČITATEĽOV:

Bohužel s oddělením Slovenska nám vznikají problémy, které se negativně odráží v předplatném na Slovensko. Dodnes stál Excalibur 24 Kč pro jakéholikov předplatitele. Nyní je poštovné na Slovensko od 7 Kč nahoru, tudíž musíme od této chvíle pro nové předplatitele na Slovensku zvednout cenu na 29 Kč (u double 25 Kč). Předplatné lze uhradit bankovním převodem z Vaší banky na Slovensku na **náš účet č. 411643/0300** (zašlete nám oznámení, co a kdy jste si objednali), nebo zaplacením složenkou z území České republiky. Směrodatná pro nás je celková suma v Kč, která přijde na náš účet. Je možné, že se předplatné pro Slovensko ještě bude měnit podle toho, jaké budou podmínky v obou republikách a vztahy mezi nimi.

CENÍK INZERCE

Cena plochy:

A4 - 12.000 Kč
A5 - 6.000 Kč
A6 - 3.000 Kč

CENÍK DTP

16 stran	39.500 Kč
1 strana - komfortní	4.500 Kč
1 strana - složitá	3.000 Kč
1 strana - standard	2.000 Kč
grafický návrh 1 strana	2.500 Kč

Ceny jsou za barevnou stránku včetně scannování, layoutu i osvitu na film.

Adresa: PCP, box 414, 111 21, Praha 1
Tel. + Fax: 02/80 32 45 - 8, linka 29
Tel. + Fax: 02/80 32 47-přímý-denně od 16°° do 22°° hod.(soboty, neděle celý den)

OBSAH

RECENZE

Alien 3 7
Batman Returns 7
Chaos Engine 9
Shadow of the Comet 8
Lethal Weapon 6
Clouds of Xeen 7
Sabre Team 11
Spherical 6
Body Blows 10
Jonathan 10
Hudson Hawk 11
No Second Prize 11

NÁVODY

Dune 26
Dune II 27
Eco Quest II 21
Gateway 31
History Line 30
Laura Bow II 22
Legends of Valour 24-25
Ringworld 29
Spece Quest V 28
Ultima Underworld II (1. a 2. část) 17-20
Veil of Darkness 23

VIDEOHRY

Sega Game Gear 14
Shinobi 14
Super Engine II
Din Don 12
Tiger Pilot 12
Kung-Fu 12
Ninja Spirit 12
Gunhed 12
PC Gengine 2 12

OSTATNÍ

Dopisy čtenářů 32
Game centrum 32
Novinky 16
Soutěž A-B-Comp 32
Soutěž DATART International 14

INZERCE

A-B-Comp, a.s. 36
AMIGA INFO 34
Arcas 34
Datart International 15
Grada a.s. 5
JRC 12
IDCS Praha s.r.o. 34
PCP 26
PRINGTON 2
PRESTO 3
SINCO Photo s.r.o. 34
Sunpronic 13
Vision 33
Řádková inzerce 30

Již dnes začněte šetřit na předprázdninové super dvojčíslo EXCALIBURu!!! Bude mít 68 stran! Přehled nejlepších her! Spousta skvělých návodů!

NÁŠ TIP Počítačová prodejna **Z-SERVIS, Dukelských Hrdinů 42,** Praha 7, nabízí každému, kdo si u ní zakoupí EXCALIBUR, **5% slevu** na zboží, které prodává. Prima nápad!

EXCALIBUR 17 © Popular Computer Publishing, 1993. VYDAVATEL: Martin Ludvík. ŠÉFREDAKTOR: Jan Eisler (ICE). ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA: Andrej Anastasov (ANDREW). REDAKCE: Petr Bulíř (Petr Lee), Dr. Vladimír Henzl (Cpt.Vlada), Lukáš Hanka (SSC), Dan Farnbauer. GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: **Studio 24** fy. **PCP**. TISK z dodaných předloh: Polygrafia, a.s. Příspěvky posílejte výhradně na adresu redakce. Nevyžádané příspěvky nevracíme. **ADRESA REDAKCE: PCP, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1.** Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha čj. 703/91 NP ze dne 22.5.1991, MK ČR 5 204, MIČ 47 129. **ROZŠIŘUJE: PNS a soukromí distributoři, STRON, PC-INFO** a **JRC**, Chaloupeckého 1913, 160 00 Praha 6, tel. 02/354979. K dostání především v počítačových prodejnách a u stánků s denním tiskem. PŘEDPLATNÉ a starší čísla: **PCP - EXCALIBUR, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1.** Toto číslo vychází v květnu 1993.

Vítejte v EXCALIBURu č.17

BAF !!!

Jestliže ses, milý čtenáři, právě lekl, omlouváme se ti. Nemusíš se ale bát, nic zlého se ti nestane. Chceme jen upoutat tvoji pozornost a přimět tě k přečtení následujících řádků dříve, než nahlédneš do tohoto **EXCALIBURU.** A jestliže ses vylekat nenechal, přečti si článek stejně. Ostatně, když už jsi ho jednou začal číst, nepřestaneš přece v polovině!

Na následujících řádcích se my, tvoje redakce, pokusíme objasnit ti některé skutečnosti a vysvětlit naše názory. Budeš-li dostatečně pozorný, dostane se ti dokonce i omluvy za naše nedostatky. Na tomto místě se snad již pravidelně budeme setkávat v každém čísle, abychom si vyřídili záležitosti čísel minulých a varovali tě před nástrahami čísel následujících. Takže směle do toho.

Až otočíš stránku, uvidíš nevídané věci. Ano, už zase něco nového. Proč už konečně jednou nenecháme tu tabulku hodnocení na pokoji? Proč ti nedovolíme zvyknout si na jeden způsob hodnocení a přicházíme s novými a novými změnami - hvězdičky, bodování, známkování, jiný tvar, jiné barvy a další zmatky a teď ještě tohle! Co to jen má znamenat? Proč to všechno? Kvůli tobě!!! Kvůli tobě, náš čtenáři, který čteš EXCALIBUR a ptáš se: „Proč dostala tahle hra tolik procent, když měla tyhle známky?"; „Co je to nápad?"; „Jak to, že má tohle málo a tohle hodně bodů"; „Proč, jak, nač, zač, kde, kdy, v kolik, za kolik....(pardon, nechal jsem se unést)". Tobě vycházíme vstříc a kvůli tobě a tvým dopisům měníme naše tabulky. **Tentokrát je ale naše rozhodnutí definitivní a nezvratné.** Způsob hodnocení her zůstane stejný, ať s děje co se děje. Věř nám, že jsme si s vymýšlením tohoto způsobu hodnocení dali opravdu hodně práce a mysleli jsme na všechno.

Abychom předešli dalším stížnostem, upozorňujeme tě, milý čtenáři předem, že v příštím čísle chystáme ještě další změny, ale nechtěli jsme tě tentokrát příliš vylekat. Současné slovní označení kategorií her, jejich hodnocení a parametry budou příště nahrazeny symbolickými ikonami a vzhled našich tabulek se také poněkud změní.

A teď zase něco úplně jiného. Omlouváme se za chybu v redakčním impressu na páté stránce **EX16.** Už je všechno uvedeno na pravou míru a vypadá to tak, jak má. Do šestnáctého čísla se ale vloudily ještě další chybičky, které musíme napravit:

-**na straně 12** došlo k politování-hodnému překlepu v tabulce hodnocení **HISTORY LINE 1914-18.** Správný údaj je **70%** jako celkové hodnocení.

-autorem recenze **LEMMINGS II** na **straně 15** je **Lukáš Hanka**, nikoli ANDREW. Lukášovi se tímto omlouváme. I tady může dojít k omylu.

-v těch podivných černých obdélníčcích **na straně 21** měly být nápisy **„DOPISY ČTENÁŘŮ"** a **„GAME CENTRUM".** Vida jak je černobílý tisk záludný.

-černobílé obrázky z **FLASHBACKU na dvoustraně 22 a 23** nejsou chybou tisku! **STUDIO 24**, jež vytváří layout **EXCALIBURU** se vyjádřilo zhruba takto: „Na těch obrázcích stejně nebylo skoro nic vidět, tak jsme to zkusili zpracovat trochu umělecky...". Bez komentáře.

-**strana 27** je tragédií celého **EXCALIBURU 16.** Rozdíl mezi vzhledem mapy na počítači a vzhledem vytištěné mapy je obrovský. Proto jsme se rozhodli pro opětné vydání všech map ve větším měřítku. **ULTIMA** si tu trochu pozornosti jistě zaslouží.

Tímto jsme snad definitivně uzavřeli záležitosti **EXCALIBURU 16** a můžeme se pustit do tohoto čísla. Co vás tedy tentokrát čeká?

Vylosování **soutěží firem DATART a A-B-Comp a.s.**, na které již řada z vás jistě netrpělivě čeká. **Hitparáda**, která se tentokrát rozrostla o domácí automaty, na které nám můžete stále posílat svoje hlasy a měnit aktuální pořadí.

V oddělení recenzí se podíváme na pár horkých novinek jako **SHADOW OF THE COMET, BODY BLOWS** či **BATMAN RETURNS**, ale nezapomeneme ani na starší a úspěšné tituly. Máme místo i pro **osmibity**, a tak si na své přijdou i majitelé menších počítačů.

Nemine vás ani povídání o domácích automatech a my se pokusíme o rozbor dalšího hracího automatu **firmy SEGA**, na který jsme se vás ptali v minulém kole **SEGA soutěže - SEGA GAME GEAR.**

Na vaše přání a četné dotazy také otiskujeme stránku **SUPER-EXTRA-MEGA-COOL** novinek, na které se můžete těšit v nejbližší době. Doufáme, že budete s naším výběrem spokojeni.

Snad vás potěší i opětné a rozšířené vydání první části map na **ULTIMU UNDERWORLD II**. Někomu snad přijdou vhod návody na **ECO QUEST II, LEGENDS OF VALOUR či VEIL OF DARKNESS.**

A pokud s naší prací nebudete spokojeni, napište nám do rubriky **DOPISY ČTENÁŘŮ**, které budeme nadále (snad) věnovat již více místa než v číslech minulých.

A jestli se budete cítit osamělí, nešťastní a zakyslí, snad vám pomůže naše (již snad pravidelná) rubrika nazvaná poeticky **„ČÍTY"**.

Tak a první úvodník máme za sebou. Doufáme, že se vám toto číslo bude líbit a přejeme vám mnoho šťastných chvil s **EXCALIBUREM**, u počítače, ale hlavně v životě. Nezapomeňte, že nejen počítačem živ je člověk, a běžte se občas trochu proběhnout na vzduch. Až doběhnete zpátky, setkáme se v **EXCALIBURU č.18.**

Vaše Redakce

ODBORNÁ LITERATURA
GRADA
ŽÁDEJTE ZDARMA KATALOG
více než 160 titulů !

NOVINKY GRADA

Za tajemstvím počítačových her 98,-
Jedinečná kniha přináší souhrn u nás rozšířených počítačových her na počítačích IBM PC XT/AT!

COMMODORE 64 190,-
Nepostradatelný a užitečný pomocník pro každého, kdo chce využít klady populárního počítače!

Grada a.s., Dlouhá 39, 110 00 Praha 1, tel: 02/ 231 57 77, 231 00 51, fax: 02/ 231 43 87

Grada

LETHAL WEAPON

Zzzzz, BUM, PRÁSK, Whíííí, Pssssss, Pchhhhhhh, Bang, Ratatatatata, Hůůůůůů.....

Tak tohle byla krátká ukázka ze hry LETHAL WEAPON, kterou vytvořila softwarová firma OCEAN roku 1992 jako reakci a konečné shrnutí všech třech dílů veleúspěšné série filmů se stejným názvem (tzn. LETHAL WEAPON I, LETHAL WEAPON II a LETHAL WEAPON III - red.). Jak jste si již jistě všimli, půjde pravděpodobně o hru akční a zřejmě se zde bude také tak trochu střílet. Ano, hádáte správně. LETHAL WEAPON je akční střílečkou od začátku do konce. Jak to ale vypadá ve skutečnosti?

Kdo čeká užší souvislosti a spojitosti s filmem, bude pravděpodobně zklamán; shodný je pouze název a postavy obou hrdinů - policistů. Děj se zde téměř zcela vytratil a hra je pouze střílečkou „na motivy" a nikoli „podle" filmu. To samo o sobě ještě nijak nesnižuje (ale bohužel ani nijak nezvyšuje) její kvalitu, ale nám konečně nejde o to srovnávat film s hrou. Jak tedy hra vypadá?

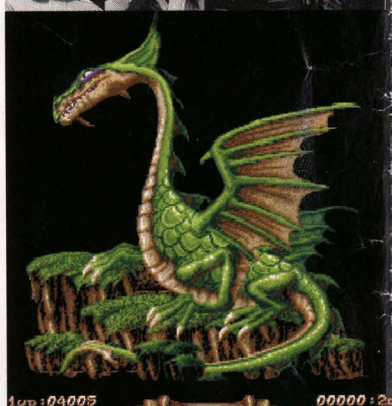
Jedná se o klasickou plošinovou střílečku. Hráč vyzbrojen pouze pistolí se vydává po spoustě úrovní plných padouchů. Cestou lze najít zásobníky do pistole, energii či speciální body. Nic neobvyklého. K dispozici jsou čtyři mise, jejichž poslání je vzdáleně inspirováno filmem; jednou vede cesta do přístavního doku, kde se ukrývá skupina pašeráků, podruhé jsou to sebevražední fanatici v podzemí města, kteří hodlají vyhodit vše do povětří. Další mise nás zavede do skladiště, ve kterém únosci ukrývají důležitého svědka (je to údajně Leo Getz, jehož ve filmu hrál výborný Joe Pesci). Poslední policejní akce se odehrává v továrně na léčiva, kterou hodlají teroristé změnit na výrobnu omamných látek. Po splnění všech těchto misí nás čeká ještě poslední, poněkud překvapující a potom slavný konec.

Potud je vše v pořádku. Nesmíme zapomenout na slušnou grafiku, plynulý scrolling, spousty rozmanitých úrovní a pěkně prokreslené postavičky zloduchů s nejrůznějšími zbraněmi. Zajímavůstkou je i možnost volby mezi postavou Martina Riggse (ve filmu Mel Gibson) a Rogera Murthaugha (Danny Glover). Hudba se v každé úrovni mění, ale bohužel ji nelze vypnout, takže se po chvíli dokonale zprotiví. Po programátorské stránce je hra profesionálně zvládnuta a zcela odpovídá standardu ostatních produktů firmy OCEAN. Ani tady nelze nic vytknout. Je tady ale jeden malý háček...

Jestliže se domníváte, že umíte hrát akční hry a máte je v oblibě, v žádném případě hru LETHAL WEAPON nikdy nehrajte!!! Proč? Odpověď je jednoduchá; LETHAL WEAPON totiž patří mezi hry „nehratelné". Její obtížnost je tak neuvěřitelně vysoká, že se vám stěží podaří dokončit jedinou úroveň, natož celou hru. Nepomůže ani systém přístupových hesel. Ve chvíli, kdy se z každé strany sesype hromada padouchů s plamenomety, bazookami, pistolemi a puškami bývá skutečně horko a taková situace nastává téměř na každém kroku. Je rovněž s podivem, jaké mají autoři představy o světě; je sice výsadou každé „plošinkové" střílečky používat nejrůznější výtahy, pohyblivé plošinky a podobné nesmysly, ale alespoň nepatrná dávka reálného odhadu není na škodu. Že jsou na policejní stanici (poslední úroveň - kdo nevěří, ať tam běží a zkusí heslo ICCILP) výtahy, není nic neobvyklého. Nevadí ani, že nastupovat a vystupovat lze jen při krajním úsilí mohutným skokem s ďábelským odrazem. Nechápu ale, že mezi dvěma sousedními kancelářemi je prázdný prostor vyplněn čtyřmi a více výtahy, které se velmi rychle pohybují. Přeskakování z jednoho do druhého vyžaduje ocelové nervy a klidnou povahu (když člověk spadne z posledního výtahu, začíná od začátku). Já vím, že policisté jsou tvrdí hoši, ale co je moc, to je moc!

To nejlepší nakonec. Po dokončení hry na vás čeká osm pěkných digitalizovaných obrázků z filmu. Protože jsme přesvědčeni o tom, že hru není možné dohrát bez tréninku, obrázky jsme pro vás ze hry „vytáhli". Tyto obrázky jsou také tou jedinou hodnotou, o kterou přijdete, když hru LETHAL WEAPON nikdy neuvidíte... **ICE**

Název hry:	Lethal Weapon	
Firma:	Ocean	
Rok výroby:	1992	
Typ hry:	střílečka	
Na počítač:	Amiga, ST, C64, Sinclair	
Originalita	30	xxxxxx
Zábava	20	xxxx
Prostředí	40	xxxxxxxx
Grafika	75	xxxxxxxxxxxxxx
Hudba	70	xxxxxxxxxxxxx
Efekty	55	xxxxxxxxxxx
EXCALIBUR verdikt:	48%	



SPHERICAL

V prvním kole čtenářské soutěže (EXCALIBUR 15) jsme po vás mimo jiné chtěli vyjmenovat alespoň deset počítačových her, ve kterých se vyskytuje drak. Otázka nebyla nijak obtížná a řada z vás na ni odpověděla správně (jak si ostatně můžete přečíst na jiném místě tohoto EXCALIBURU). Her s draky je skutečně nepřeberné množství, a tak není nic těžkého jich pár vyjmenovat. Veliký zájem o naši soutěž nás samozřejmě moc potěšil a doufáme, že stejně potěší i výherce tohoto kola. Udivila nás ale jiná věc; ani na jednom z korespondenčních lístků se neobjevilo jméno jedné vynikající hry, kterou vytvořila firma RAINBOW ARTS již v roce 1989. Hry, ve které se to jen hemží pavouky, duchy, skřety, čaroději ale hlavně - draky. Její název je SPHERICAL. Po chvíli nechápavého ticha jsme se ale v redakci chytili za hlavu. Ale ovšem, samozřejmě, všechno je jasné - vždyť jsme o hře SPHERICAL ještě nikdy v EXCALIBURU nepsali. Tento nedostatek musíme ale ihned napravit!!!

Popsat tuhle hru ale nebude nic tak jednoduchého. Pro názornost - představte si logicko-akční-adventure-fantasy-pohádku pro jednoho či dva hráče a víte jak SPHERICAL přibližně vypadá. Přibližně. Ale jak je to ve skutečnosti?

SPHERE znamená "koule", "sféra". Říká slovník. Koule je ale podivné těleso - pokud stojí na ideálně rovné ploše a je jí udělen základní impuls, může se velmi dlouho a vytrvale kutálet (při zanedbatelném tření pochopitelně) a řídit se neúprosnými zákony zemské gravitace. Říká fyzika. Pokud koule spadne dolů, není v jejích vlastních silách vykonat cestu zpět nahoru na původní úroveň, ze které spadla. Říká logika. Jedním ze způsobů, jak dopravit kouli na určené místo bez udělování dalších impulsů, je stavět jí do cesty překážky tak, aby se přesně podle zákonů gravitace dokutálela tam, kam je potřeba. Říkají pravidla hry SPHERICAL a my se podle nich budeme muset řídit, jestliže si chceme trochu zahrát.

Pouhé stavění překážek by asi nebylo příliš zajímavé, a tak je děj hry zasazen do pohádkově laděného prostředí. S postavičkou čaroděje či druida (při hře dvou hráčů) se tak vydáváme po osmdesáti rozmanitých úrovních plných nejrůznějších pohádkových bytostí. Nejde jen o to dopravit magickou kouli na určené místo, ale i vyhýbat se nástrahám a pastím, utíkat a bojovat s duchy či jinými strašidly a hlavně tohle všechno stihnout v požadovaném limitu. Magická koule je zpočátku udržována v klidu kouzlem, které ji nepustí ze svého silového sevření, ale za několik sekund kouzlo pomine a koule se vydává na svou pouť. To už ale musí být cesta připravena. K tomu slouží kouzlo, kterým je postavička vyzbrojena - během jediného okamžiku je možné zhmotnit kamenný kvádr, po kterém koule projede. Takovýchto kvádrů lze vytvořit neomezené množství a s jejich pomocí snadno regulovat pohyb koule. Ne všechno je ale tak jednoduché, jak se na první pohled zdá a v některých úrovních se zcela jistě pořádně zapotíte, než dokážete vůbec přijít na způsob řešení.

Každá desátá úroveň je navíc domovem speciální potvory, na kterou platí nejen bystrý rozum a rychlost, ale někdy i hrubá síla kouzelného štítu, který lze během hry najít v jedné z lahviček po úrovních roztroušených. Není bez zajímavosti, že varianta pro dva hráče se zcela liší od hry pro jednoho, a tak je i řešení problémů zcela odlišné.

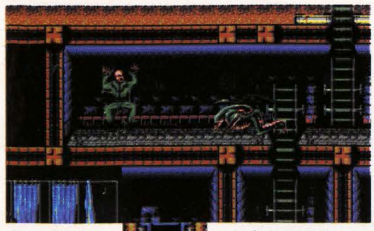
SPHERICAL je roztomilou logickou hrou pro všechny milovníky pohádek, akčních her s nádechem adventure (sbírání kouzel). Propracovaná grafika se téměř neliší u zpracování na osmibitech a na šestnáctibitech (ano, SPHERICAL je opravdu i na osmibity a existuje dokonce kazetová verze!!!). Možnost výběru z několika hudebních skladeb podbarvujících hru zvýrazňuje pohádkovou atmosféru. Hra obsahuje systém přístupových hesel, takže se nemusíme pokaždé pachtit s celou hrou od začátku. Máte-li takovou možnost, rozhodně si SPHERICAL nenechte ujít. Kromě vynikající hry získáte i další cennou zkušenost - až se zase někdy budeme ptát na draky v hrách, budete znát o jednu hru navíc... **ICE**

Název hry:	Spherical	
Firma:	Rainbow Arts	
Rok výroby:	1989	
Typ hry:	logická	
Na počítač:	Amiga, ST, PC, C64	
Originalita	80	xxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	70	xxxxxxxxxxxxx
Prostředí	60	xxxxxxxxxxx
Grafika	55	xxxxxxxxxx
Hudba	50	xxxxxxxxx
Efekty	35	xxxxxxx
EXCALIBUR verdikt:	58%	

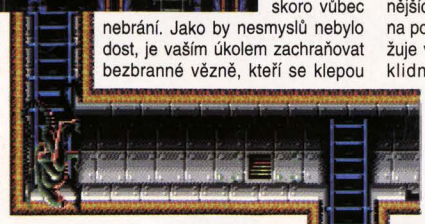
ALIEN 3

Také jste se těšili na film Vetřelec 3, ze kterého se vyklubal úchvatně natočený vesmírný horror? Bezbranná a těhotná Ripley umírá v pekelných plamenech pronásledována sexuálními maniaky, roboty impéria a Vetřelcem, který se jí na plátnech kin nalepil na paty už v roce 1979. Jak jsme si již museli zvyknout, po každém úspěšném filmu přichází na svět i jeho ztvárnění v podobě počítačové hry. Obvykle se jedná o narychlo spláchané propadáky, které se distribuční firmy snaží rychle prodat, dokud je film ještě horký. Jakmile po čase film vychladne, po „úchvatných" hrách typu TERMINATOR II, ZPÁTKY DO BUDOUCNOSTI III nebo ROBOCOP II ani pes neštěkne. Občas se mezi nimi objeví i tak příšerné patlaniny a bezduché kriply jako jsou např. COOL WORLD, ARACHNOPHOBIA, PREDATOR a bohužel také ALIEN 3. Tyto odpadky komerční mašinérie jsou však svým způsobem pozoruhodné. Je zajímavé zkoumat, jak daleko jsou softwarové firmy schopny zajít, jaké patvary nás ještě očekávají. Ukázkový příklad předvedla firma Probe, která svým novým výtvorem posunula hranice ubohých her zase o krůček dopředu. Výsledek hrdě pojmenovala VETŘELEC 3, jakoby se chtěla vysmát všem tvůrcům a obdivovatelům tohoto filmu. Mimochodem, film je super!

Ti, kteří měli to štěstí a hru zatím neviděli, jsou jistě po briskním úvodu napnuti, jaké tajemství a lahůdky hra skrývá. Několik z nich, kterých jsem si stačil všimnout, nežli jsem Amigu s úlevou vypnul, vám míním popsat. První zvláštnost bije do očí. Zatímco ve filmu se Ripley zoufale snažila získat sebemenší zbraň, ve hře máte zbraní takovou spoustu, že nevíte, co s nimi. Nechybí zde ani těžkotonážní pancéřová pěst, plamenomet a ruční granáty. Další známkou toho, že hra a film nemají prakticky nic společného jsou hordy vetřelců sypající se na vás ze všech stran. Ve filmu měla Ripley potíže pouze s jedním vetřelcem, který se však ukázal natolik odolným a vychytralým, že pobil bezmála všechny obyvatele vesmírné základny (věznice). Útoky vetřelců jsou zcela bezduché - jakmile vás příšera uvidí, pustí se za vámi. Běží však pouze rovně a vylezete-li o kousek výš po žebříku, prostě vás podběhne a zmizí z obrazovky. Když si vzpomenu, jak usilovně se „otec" Vetřelců H. R. Giger snažil stvořit svého tvora co nejreálněji, rozkreslil si jeho svalstvo a kostní struktury, jeho útočné pohyby a dravčí opatrnost, je mi nanic při pohledu na uboze animované potvůrky neschopné pronásledovat svou kořist alespoň po žebříku. Grafika hry mi tak silně připomíná starého dobrého Sinclaira, že bych se ani nedivil, kdyby tvůrci hru nakreslili na ZX a převedli obrázky na Amigu. Toto jsou asi hlavní překvapení, která na vás u Probe přichystali. Pokud ale budete pozorní, narazíte časem i na další lahůdky, jako je chození ve vzduchu, procházení některými stěnami, apod.

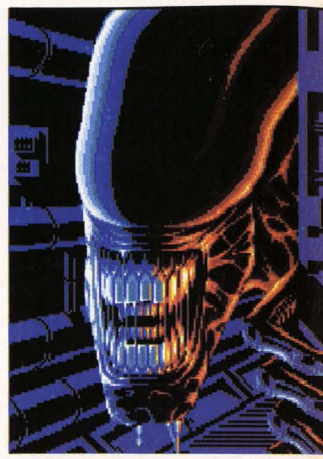


Hra je nechutně obtížná, občas se na vás vetřelec vyřítí zezadu, i když jste prostory za vámi pečlivě prozkoumali a vyčistili. Některé útoky vetřelců jsou tak rychlé, že jsem je stěží postřehl, natož, abych potvoru zničil. Pokud chodíte s prstem na tlačítku Fire, občas vystřelíte pár ran do vzduchu a myslíte si, že jste na hru vyzráli, hluboce se mýlíte. Někteří Alieni totiž běhají při zemi a vaše střely je nezasáhnou. Pravým opakem jsou chudinky sedící na stropech či na žebřících, které se vašim střelám skoro vůbec nebrání. Jako by nesmyslů nebylo dost, je vaším úkolem zachraňovat bezbranné vězně, kteří se klepou v podivných křečích přilepeni ke stěnám chodeb. Všechno, na co narazíte, se s neuvěřitelnou tvrdohlavostí opakuje - stejní nepřátelé, stejná grafika, stejní přilepení vězni, stejné větrací systémy. Autoři se doslova vyžívali v nejrůznějších omezeních, které se na hráče dají vymyslet. Jste omezeni časem, energií, životy a každá vaše zbraň má pouze limitovaný počet střel. Ve všech úrovních narážíte na rychle se pohybující plošinky, které mají pravděpodobně znázorňovat jakési nesmyslné výtahy (nedovedu si ale představit, jak si Ripley ve filmu láme hlavu, na kterou pohyblivou plošinku dříve skočit). Pád z větší výšky vás samozřejmě zabíjí a pokud nezemřete ihned, spadnete na hlavu některému z vetřelců. Z každé soudné akční hry jsme již zvyklí, že je nám poskytnuto několik drahocenných sekund k tomu, abychom se po styku s nepřítelem, při kterém se náš hrdina natáhne na podlaze, trochu vzpamatovali. Tvůrci této hry si s tím hlavu příliš nelámali a tak se vám občas stane, že dříve, než zjistíte, co se děje a uklidíte se do klidnějších míst bludiště, ležíte opět mrtví na podlaze. Vetřelec se vůbec neobtěžuje vaši mrtvolu patřičně zohavit, ale klidně si odběhne o kousek dál a čeká, až vstanete a zastřelíte ho. O takových drobnostech, že vetřelci na vás vlastně útočit nesmí, jelikož ve vašem těle cítí zárodek nové Matky se snad ani nemusím zmiňovat.



Celkem vzato, je hra VETŘELEC 3 tak ubohá a nesmyslná, jak je to jen možné. Recenzi na ní uvádíme proto, že jsme se rozhodli vydávat hodnocení i slabších her, aby jste si nemysleli, že všechny programy hodnotíme příliš vysoko. Abych však neodbíhal od našeho nelibého tématu, musím ještě uvést, že portrét vetřelce objevující se při nahrávání jednotlivých úrovní je sympatický (viz obrázek) a autoři si s ním dali trochu práce. Hudba ve hře je sice ucházející, ale prostředí vás dokáže tak znechutit, že ji za chvíli přestanete poslouchat. Nezbývá tedy, než se pokřižovat a poprosit osud o slitování, aby nám takovéto hry již západáci neposílali a pustili se raději do něčeho pořádného. Můj názor je, že by se na téma Vetřelec 3 dala vymyslet a nakreslit báječná textová adventura, která by atmosféru filmu zachytila o mnoho lépe, než ztřeštěná mlátička. Za vřeskotu nadýmaných prasečích střev a trub tedy vyhlašujeme **Rezivý Excalibur** pro smutně ohodnoceného ALIENA 3.

ANDREW



Název hry:	Alien 3
Firma:	Probe
Rok výroby:	1993
Typ hry:	střílečka
Na počítač:	Amiga, ST
Originalita	9 xx
Zábava	44 xxxxxxxxx
Prostředí	35 xxxxxxx
Grafika	28 xxxxxx
Hudba	53 xxxxxxxxxxx
Efekty	44 xxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 35%

Poznámka: Vetřelec 3 - peklo na zemi, utíkejte na všechny strany.

BATMAN RETURNS

Usedám se smutkem v duši a vztekem v těle k recenzi dvacetimegabytového doslova a do písmene „horroru". Když se ke mně BATMAN dostal, měl jsem neskutečnou radost. Jednak objem hry v bytech slibóval velepařbu, a jednak to, co vím o Batmanovi, dávalo autorům šanci na spoustu prima triků, chytáků a žertíků. Ale na obrazovce computeru se objevila jednoduchá, nezáživná, statická, neoriginální hra, která nejen že nezaujala, ale nepřinutila mne ani trochu k přemýšlení. Celých dvacet mega se podařilo bez návodu, bez nocí zarudlých očí, bez „sejvů" a dalších pomůcek a sebezničovacích procedur, které zná dokonale každý pařan, dohrát asi za půl dne.

Na začátku hry je Batman ve své supertechnické jeskyni, posbírá všechny možné batmanské zbraně a vyrazí do města v batmobilu. Postupně se ze zpráv v televizi (jednu má v batmobilu, jednu v jeskyni) dozvídá o Tučňákově bandě, která tyranizuje a okrádá město, korumpuje starostu a provádí jiné drobné nepříjemnosti v běžném životě amerického (ale dnes už i českého) velkoměsta. Během návštěv města se Batman opakovaně potýká s Tučňákovými kumpány, kteří pobíhají po městě převlečeni za cirkusové šašky a jiné postavičky. Mimochodem, další děs: všechny souboje, které Batman samozřejmě vyhraje, není možno nijak ovlivnit, stačí kliknout na nápis FIERCE, zbytek je už automatický.

Batman pak během deseti dnů shromáždí několik předmětů, jako videokazety, leklou rybu (z té usoudí, že hlavní lump je Tučňák !!!), ptačí brko a podobně, nakonec Tučňáka přepere a chce jej předat soudu, ale náhle se objeví Batcat (Kočičí žena), která trvá na smrti Tučňáka a cíle dosáhne, ale proč a jak, to už bylo nad mé síly. Tak, kdo dočetl až sem snad pochopil, že ne vše, co se jako zlato tváří, je skutečně drahým kovem, že prostě jsou věci, nad kterými rozum zůstává stát. Výsledek všeho snažení: půl dne ztraceného času, několik zbytečně vymazaných slušných a nedohraných her, a jediná touha: už nikdy více BATMAN.

CPT. VLADA

Cpt. Vlada je ještě příliš mírný soudce. Já bych takovéhle slátanině dal nejvíce třicet procent, Rezavý Excalibur a velký nápis „Keep out" pro všechny, co by se na tuto hru chtěli podívat. Copak si režisér Tim Burton docela povedeného filmu Batman Returns zaslouží takovouhle vizitku u gamesníků? Fuj, Konami, styďte se. Předem lituji toho, kdo si tuto hru koupí za těžké peníze.

ANDREW

Název hry:	Batman Returns
Firma:	Konami
Rok výroby:	1992
Typ hry:	adventure
Na počítač:	PC
Minimum:	486, 17 MB HD, VGA 256
Doporučeno:	Sound Blaster
Originalita	22 xxxx
Zábava	25 xxxxx
Prostředí	43 xxxxxxxxx
Grafika	72 xxxxxxxxxxxxxx
Hudba	75 xxxxxxxxxxxxxx
Efekty	58 xxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 49%

Poznámka: Bez návodu je to jen zmatené lítání po městě, s návodem je to snad jen pro mimina.

MIGHT AND MAGIC - CLOUDS OF XEEN

Je den, 8 hodin ráno. Slunce jasně svítí. Špatná výzbroj. Minimální šance na přežití, co dál ? Šli tedy ke starostovi. Moc jim nepomohl. Město je prokleté. Studna je otrávená. Lidi jsou falešní a sobečtí. A je čím dál tím hůř. Tak tedy rychle pryč z Vertiga, dokud je čas! Neuběhli ani půl míle a už se odněkud přihnaly dva šípy. Dva šípy zplodily dvojí smrt. Sotva se zorientovali, bum, odněkud přiletěl kámen. Bum a bum, hned další dva. Nakonec zbyl jeden sám, utíkal, své kamarády nechal ležet, kde padli. Avšak nevšiml si víly sledující bitku zpovzdálí. Ještě krok a z rychle pádícího mladíka je dokonalá socha. Hory se začaly třást, zvířata začala křepčit v ohradách a lidé se zamykali. Zdáli se ozýval mrazivý smích - to se zas Lord Xeen baví na účet nezkušených dobrodruhů. Ano, když se na začátku hry objevíte ve městě Vertigu, jste nezkušení a neumíte zhola nic. Vaší jedinou nadějí je vyhovět starostovi a osvobodit město (naprosto banální záležitost). Získáte tím peníze a zkušenosti alespoň na třetí úroveň - tj. úroveň přežití, jinak se v okolním světě vůbec nechytnete. Xeen je na rozdíl od ostatních „dungeonů" trochu zpestřen. Nepostupujete s družinou hloupě po schodech sklepení nahoru a dolů, ale putujete zlým a zkaženým světem. Jsou vám zadávány za úkol takové mise, jako třeba přinesení kamene ze žhavé lávy nebo vyhnání skřetů z hor. Ve světě o rozloze 150 x 150 mapovacích čtverečků s pěti městy (cca 50 x 50) a s přibližně 30 podzemními jeskyněmi (cca 40 x 40) a různými dalšími místy, o jejichž rozlehlosti zatím nemám ani ponětí, to není žádná hračka.

Sláva a Magie IV - Xeenská Oblaka

Profíky potěší a amatéry pozlobí nádherné zjištění, že po měsíci intenzívní pařby vám stále ještě zbývá kolem dvaceti zakázek, jež jste ještě nesplnili, a čeká vás toho ještě mnohem více! Myslím si, že většině z vás zamotají hlavu čtyři druidové (zimní, letní, jarní, podzimní), kteří si mezi sebou po vás neustále posílají sněhové vločky, lístky stromů, dešťové kapky atd. Ale jakmile časem dostanete dostatek zkušeností, dejte druidům výpověď, jinak se uběháte (asi se zde jedná o chybu v programu, neboť jsem vykonal 4 okruhy a zkušenosti jsem dostal pouze po prvním z nich).

Je zde též mnoho novinek, se kterými se v jiných adventurách "v hlavní roli" často nesetkáte. Peníze si můžete uložit do banky, v hospodě se pořádně napít, u kováře si „nabrousit" (browse) zbraně a pokud máte zkušenost i peníze, můžete se na další úroveň vytrénovat (podobné zpracování jako u šíleně složitého amigáckého dungeonu FATE, GATES OF DAWN - pozn. redakce). Mrtvé v družině vám oživí za patřičný obnos. Dobrá kouzla můžete dělat pouze s dostatkem drahých kamenů. A takovýchto ďábelských vylepšení je zde ještě 548...nebo 549? (jako ve Škodovce, pozn. redakce).

I přes všechnu chválu je zde pár drobností, které jsou mi trnem v oku. Po osmihodinovém spánku se vám například vrátí všechny životy, což mi příliš nesedí. Peníze rostou na stromech a vlastní postavy si můžete vytvořit pouze po vstupu do regionu "RaJ (čili Restaurace a Jídelny) Vertigo" a po zadání příkazu „Sign in".

Název hry:	Might and Magic IV (Clouds of Xeen)
Firma:	New World Computing
Rok výroby:	1992
Typ hry:	dungeon
Na počítač:	PC
Minimum:	6 MB HD, VGA
Originalita	55 xxxxxxxxxx
Zábava	81 xxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	79 xxxxxxxxxxxxxx
Grafika	83 xxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	70 xxxxxxxxxxxxx
Efekty	60 xxxxxxxxxxx

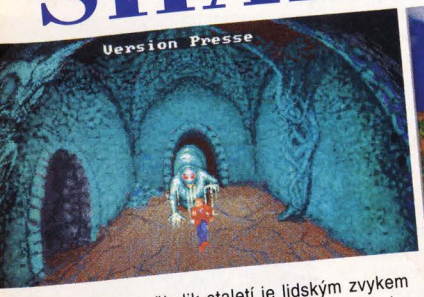
EXCALIBUR verdikt: 71%

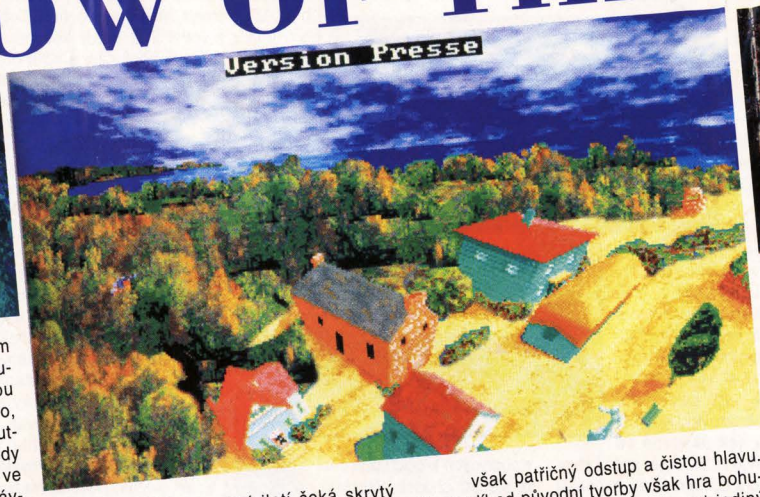
Poznámka: Obrovská hra, určitě se zapotíte.

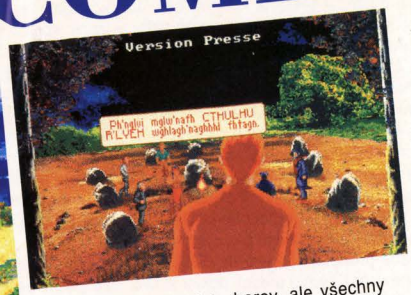
Ale nezoufejte, v těchto temných časech záleží jenom na vás, VY nesmíte zklamat. Tak tedy vzhůru proti všem!

Cpt.Vlada

SHADOW OF THE COMET







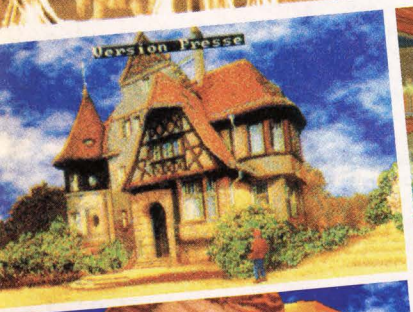
Již po několik staletí je lidským zvykem sledovat průlet Halleyovy komety sluneční soustavou. Někdo objímá svou dívku na terase a přeje si něco krásného, někdo si událost prožívá sám a je mu smutno, jiný leží v deliriu ve strouze u hospody a všechno je mu jedno. Jsou však i tací, ve kterých vyvolává průlet tělesa tak starodávného pocit bázně, mnohdy i děsu. Nepřejí si lásku a smír, ale hledají hlubiny pekel, ohořelé svraštělé tváře a lázně bolesti připravené pro padlé duše. Zvrhlými rituály volají na zem zaprášené démony a ďábly. Jedním z lidí, kteří propadli podobným mýtickým bázním, byl americký spisovatel H.P. Lovecraft. Během své krátké tvorby se stal legendou amerického horroru a stvořil mýtus kultu Cthulu vyprávějící o národu Prastarých, který po tisíciletí čeká skrytý v hlubinách Země na svou chvíli. Pro tento národ jsme my, lidé, jako mravenci čekající na odstranění a uvolnění místa čisté rase. Koníčkem některých pomatenců je podle Lovecrafta národ Cthulu vzbudit a nastolit éru hrůzy. Softwarová firma INFOGRAMES tuto teorii rozvádí a lokalizuje seskupení těchto šílenců v zapomenutém městečku Illsmouth v Nové Anglii. Na místo posílá mladého vědce Johna Parkera, aby se po složitém pátrání dopracoval k samému jádru zdejšího kultu, zajistil patřičné důkazy a informoval okolní svět o černém dění. A to už jsme vlastně ve hře.

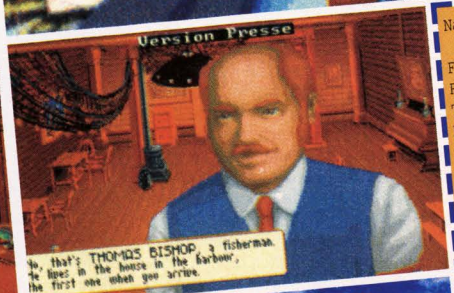
Vedoucí tohoto projektu Hubert Chardot byl již od malička posedlý Lovecraftovou tvorbou a touto hrou skládá velkému umělci patřičnou poctu. Hrajete-li Shadow of the Comet, máte pocit, jako byste četli další spisovatelovu povídku se vším, co k ní patří. Kostra děje je naprosto typická: mladý vědec pátrá po zlu v napohled panenské vesničce. Stává se svědkem nečekaných krutostí a hrůz, drží si však patřičný odstup a čistou hlavu. Na rozdíl od původní tvorby však hra bohužel končí happy endem, což je asi jediný pořádný Chardotův úlet, jelikož spisovatelovi hrdinové se se čtenáři loučili většinou mrtví nebo přinejmenším šílení. Atmosféra je však vystižena báječně, a to je velmi důležité. Navíc INFOGRAMES prokládají příběh dokonalými animaceni, které ve všech knížkách chyběly (Uff. - Red.). Animace jsou zpracované v Delfínovském stylu (tj. ve stylu firmy DELPHINE SOFTWARE) a připomínají hry FLASHBACK a CRUISE FOR THE CORPS. Hudbou knížky také příliš neoslňovaly, avšak změť tónů ve hře občas nabádá hráče poohlédnout se po vysvobozujícím Music Off a poslouchat pouze vlastní sípavý dech. Popřípadě si můžete zpívat sami.

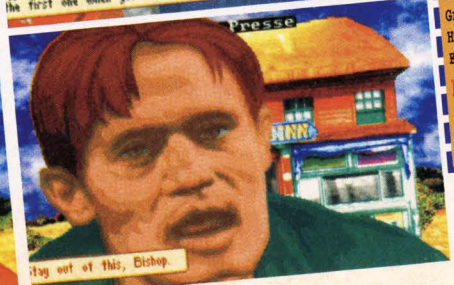
Vážně na úrovni je však grafické zpracování. Je to dobrá ukázka toho, co všechno VGA systém dovede zobrazit. Autoři asi propadli jakési mánii a do detailu prokreslili všechno, co se dalo. Důkazem jejich vyžití je například to, že po setmění nezmění prostředí hry pouze paletu barev, ale všechny obrázky jsou překresleny znova. Novoanglická vesnička je podána v odpovídající atmosféře a portrét každého jejího obyvatele uvidíte při interakci zvětšený přes celou obrazovku. Život obyvatel vesnice je reálný, každý se stará o svoje problémy, posedává na zápraží či na náměstí, chodí do lesa na dříví apod. Dalo by se říci klasická adventura připomínající například LURE OF TEMPTRESS nebo HERO´S QUEST. Tímto se dostáváme k jádru věci. Nažhavte představivost a vybavte si libovolnou adventuru, sedíte si pěkně před monitorem, klikáte myší, idylka. Připraveni? Tak a teď si odmyslete myš i s interaktivním kursorem. Na obrazovce není nic, čím byste mohli pohybovat. Přesně tohle nehezké překvapení na vás v SHADOW OF THE COMET čeká. Svého panáčka ovládáte pouze kursorem, věci sbíráte tlačítkem „G“, zkoumáte tlačítkem „L“, atd. Zkoumáte samozřejmě pouze ty věci, v jejichž bezprostřední blízkosti se ocitáte, je to velice nepohodlné, zdlouhavé (postavička chodí pomalu) a unavující.

Trpěliví hráči jsou však odměněni grafikou, animací a patřičným napětím. Celkově vzato je STÍN KOMETY dobrá adventura. Výpadky v hudbě a v ovládání jsou dostatečně kompenzovány grafikou, atmosférou a dějem. Pro milovníky horroru povinnost.

ANDREW







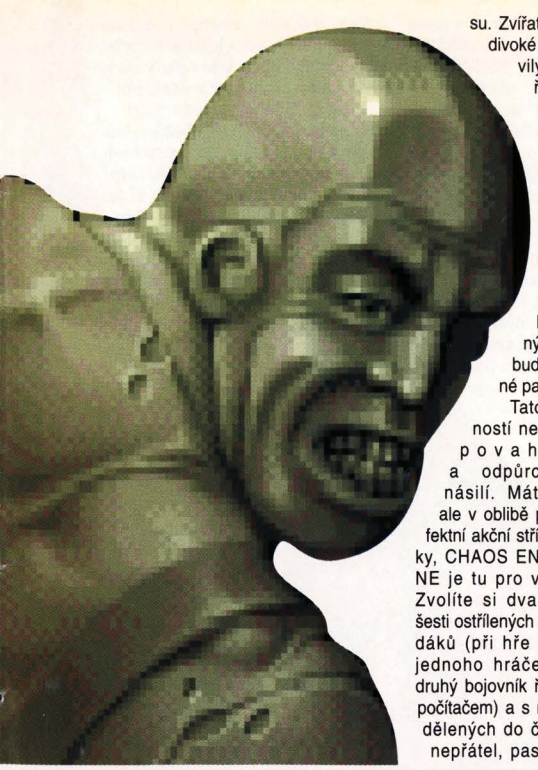
Název hry:	Shadow Of the Comet
Firma:	Infogrames
Rok výroby:	1993
Typ hry:	adventure
Na počítač:	PC
Minimum:	640 KB, 8 MB HD
Doporučeno:	386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster

Originalita	74	xxxxxxxxxxxxxx
Zábava	86	xxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	88	xxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	90	xxxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	55	xxxxxxxxxx
Efekty	70	xxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 78%

Poznámka: Zesnulý Lovecraft by blažením chrochtal.

CHAOS ENGINE



su. Zvířata i lidé se změnili v nepříčetné divoké stvůry. Následky se brzy projevily. Je nezbytně nutné ukončit řádění zběsilého stroje. Přišel čas pro malou, lokální válku. Na nebezpečnou akci se vydává dvojice ostřílených žoldáků schopných čehokoli. Jejich cesta k srdci Motoru chaosu bude zbrázděna hromadami roztrhaných těl, potoky krve, do pochodu jim budou hrát ozvěny explozí a vzdálených detonací a nad tím vším se bude vznášet lehký závoj kulometné palby.

Tato hra s největší pravděpodobností nepadne do noty mírumilovným povahám a odpůrcům násilí. Máte-li ale v oblibě perfektní akční střílečky, CHAOS ENGINE je tu pro vás. Zvolíte si dva ze šesti ostřílených žoldáků (při hře pro jednoho hráče je druhý bojovník řízen počítačem) a s nimi se ve čtyřech světech rozdělených do čtyř úrovní setkáte s hordami nepřátel, pastí a nástrah. Čeká vás cesta

pracováno a právě trojrozměrné zpracování přidává hře neopakovatelnou atmosféru - představte si Cadavera s kulometem v ruce na perfektně scrollujícím pozadí a máte z 80% hotovou představu o CHAOS ENGINE.

Je zde ale další detail, který výrazně zvyšuje atmosféru a hratelnost CHAOS ENGINE - cestou totiž nejde jen o likvidování potvor. Každá z postav má svoje vlastnosti jako rychlost, sílu či dovednost. V průběhu hry lze tyto vlastnosti trénin-kem vylepšovat a zdokonalovat. Z pomalého bojovníka vyzbrojeného slabým kulometem může být na konci hry válečník rychlý jako blesk s arzenálem průměrného tanku. Zámerně uvádím „může", protože všechno závisí na dovednostech hráče; vlastnosti lze vylepšovat za peníze, které jsou roztroušené po zemi či poztrácené zesnulými nepřáteli. Čím více peněz, tím lepší dovednosti a lepší zbraně. Kromě střelných zbraní má každý bojovník k dispozici ještě speciální výstroj - dynamit, granáty, zápalné láhve, ale také mapu či lékárničku. Druh a počet speciálních zbraní závisí také na vlastnostech (na vlastnostech postav ve hře, nikoli na vlastnostech hráče) - bojovníci používající hrubou sílu mají speciální bojové zbraně, zatímco chytří a inteligentní používají nástroje na odpuzování či zmrazování příšer, lékárničky atd. Právě rozmanitost charakterů, rozdílnost zbraní a postupné zdokonalování dovedností činí z CHAOS ENGINE úžasně hratelné a napínavé dobrodružství.

Ať žije BB (to není nový 1.máj, ale zkratka pro BITMAP BROTHERS)! Po dlouhé reklamní kampani a několika demo-verzích vzbuzujících netrpělivé očekávání je CHAOS ENGINE konečně na světě. BITMAP BROTHERS se tentokrát opravdu vytáhli a nás čeká perfektní podívaná a výborná zábava v podobě výtečné hry CHAOS ENGINE. BITMAP BROTHERS se u nás proslavili především svými hrami jako XENON II, SPEEDBALL, ale především CADAVER. A právě poslední z výše jmenovaných her jako by vzdáleně CHAOS ENGINE připomínala. Začněme ale od začátku...

Někdy v posledním století prováděl jistý vědec pokusy s časoprostorem. Sestrojil tak podivný stroj - Chaos engine (lze přeložit jako „Motor chaosu"). Primitivní stroj se však svému tvůrci brzy vymkl z rukou a svou schopností ovládat kontinuitu času vytvořil nad krajinou závoj chaosu. Zvířata i lidé se změnili v nepříčetné divoké stvůry. Následky se brzy projevily. Je nezbytně nutné ukončit řádění zběsilého stroje. Přišel čas pro malou, lokální válku. Na nebezpečnou akci se vydává dvojice ostřílených žoldáků schopných čehokoli. Jejich cesta k srdci Motoru chaosu bude zbrázděna hromadami roztrhaných těl, potoky krve, do pochodu jim budou hrát ozvěny explozí a vzdálených detonací a nad tím vším se bude vznášet lehký závoj kulometné palby.

Tato hra s největší pravděpodobností nepadne do noty mírumilovným povahám a odpůrcům násilí. Máte-li ale v oblibě perfektní akční střílečky, CHAOS ENGINE je tu pro vás. Zvolíte si dva ze šesti ostřílených žoldáků (při hře pro jednoho hráče je druhý bojovník řízen počítačem) a s nimi se ve čtyřech světech rozdělených do čtyř úrovní setkáte s hordami nepřátel, pastí a nástrah. Čeká vás cesta lesem, kde uslyšíte zurčení potůčků, zpěv cikád i bublání bahenních pramenů. Osud vás zavane do dílny plné strojů, páry, potrubí. Probojujete se až do pevnosti plné hlubokých propastí a ohnivých jazyků, abyste se v poslední části prostříleli až k samotnému Motoru chaosu. Cestou se na vás sesype horda těch nejroztodivnějších potvor a příšer - od zmutovaných brouků a pavouků přes gigantické žáby, obří červy až po znetvořené lidi a vaše vlastní dvojníky.

Řeknete - obyčejná střílečka, jakých jsou stovky. Nenechte se zmást! CHAOS ENGINE je něco jiného než jen bezhlavé střílení po okolí. V úvodu jsem se zmínil o vzdálené podobnosti s hrou CADAVER. CADAVER je samozřejmě něco úplně jiného - adventure se sbíráním a používáním předmětů, chozením z místnosti do místnosti a rozhovory s ostatními postavami. Podobnost s CHAOS ENGINE je však ve zpracování. I tady sledujeme postavy v 3D zobrazení z mírného nadhledu. Okolí je perfektně pro-

Co více dodat? Snad jen připomenout vynikající grafiku, plynulý scrolling, perfektní hudbu a digitalizovanou řeč doprovázející celou hru. Copak vám tohle všechno ještě nestačí k tomu, abyste sedli k počítači, chytili joystick pevně do ruky a začali už konečně hrát CHAOS ENGINE? **ICE**

Název hry:	Chaos Engine
Firma:	Bitmap Brothers
Rok výroby:	1992/93
Typ hry:	střílečka
Na počítač:	Amiga, PC

Originalita	75	XXXXXXXXXXXXXX
Zábava	80	XXXXXXXXXXXXXXX
Prostředí	80	XXXXXXXXXXXXXXX
Grafika	90	XXXXXXXXXXXXXXXXX
Hudba	80	XXXXXXXXXXXXXXX
Efekty	85	XXXXXXXXXXXXXXXX

EXCALIBUR verdikt: 81%

BODY BLOWS

Hurá. STREET FIGHTER 3, vykřikne možná fanoušek pouličních bojů při pohledu na naše obrázky. Ale pozor! Chyba lávky. Hra není pokračováním hry STREET FIGHTER 2 firmy US GOLD, ale spíš jejím konkurentem a rivalem. TEAM 17 je u nás již celkem dobře znám svými fantastickými střílečkami jako ALIEN BREED či PROJECT-X či ASSASIN. Tentokrát se ale hoši od TEAMu pustili do čisté „mlátičky" a na nás je, abychom posoudili úspěšnost tohoto nápadu. Úvodem ještě připomeňme, že TEAM 17 se nijak neopájí sny o své vlastní originalitě - myšlenka i způsob bojů je zcela převzata se STREET FIGHTERa 2 a TEAM 17 dává dokonce najevo, že se snaží svého „předchůdce" překonat. A jak to vlastně vypadá? Dějová linie vypadá přibližně takto: boj, boj, boj, boj ..... a nakonec jeden opravdu tuhý boj. Tolik k myšlence děje. Samotná geniální myšlenka však nestačí k úspěchu, a tak se podívejme, jak vypadá vlastní hra. Stejně jako u SF2 (=STREET FIGHTER 2; viz EX.15) je tady hromada nejrůznějších bojovníků na různých místech světa. Na počátku hry pro jednoho hráče máme možnost zvolit jednoho ze čtyř zabijáků a cesta po světových bojištích začíná. Podíváme se do Španělska na Costa Brava, do ruské laboratoře či do chrámu Shao-linu. Utkáme se s nejrůznějšími soupeři od bývalého boxera jménem Junior přes „křehkou" dívku Marii až po Ninju či lamaistického mnicha jménem Loray.

Poslední souboje přinesou trochu překvapení a nový nápad - finální bojovník jménem Max má jednu zvláštní vlastnost - je to robot. Pokud se nám podaří porazit Maxe, máme před sebou ještě souboj s robotem T17 (nikoli nepodobným Arnoldovu Terminátorovi. Tady je jméno robota ale odvozeno od názvu TEAM 17...) a teprve potom nás čeká sladký odpočinek.

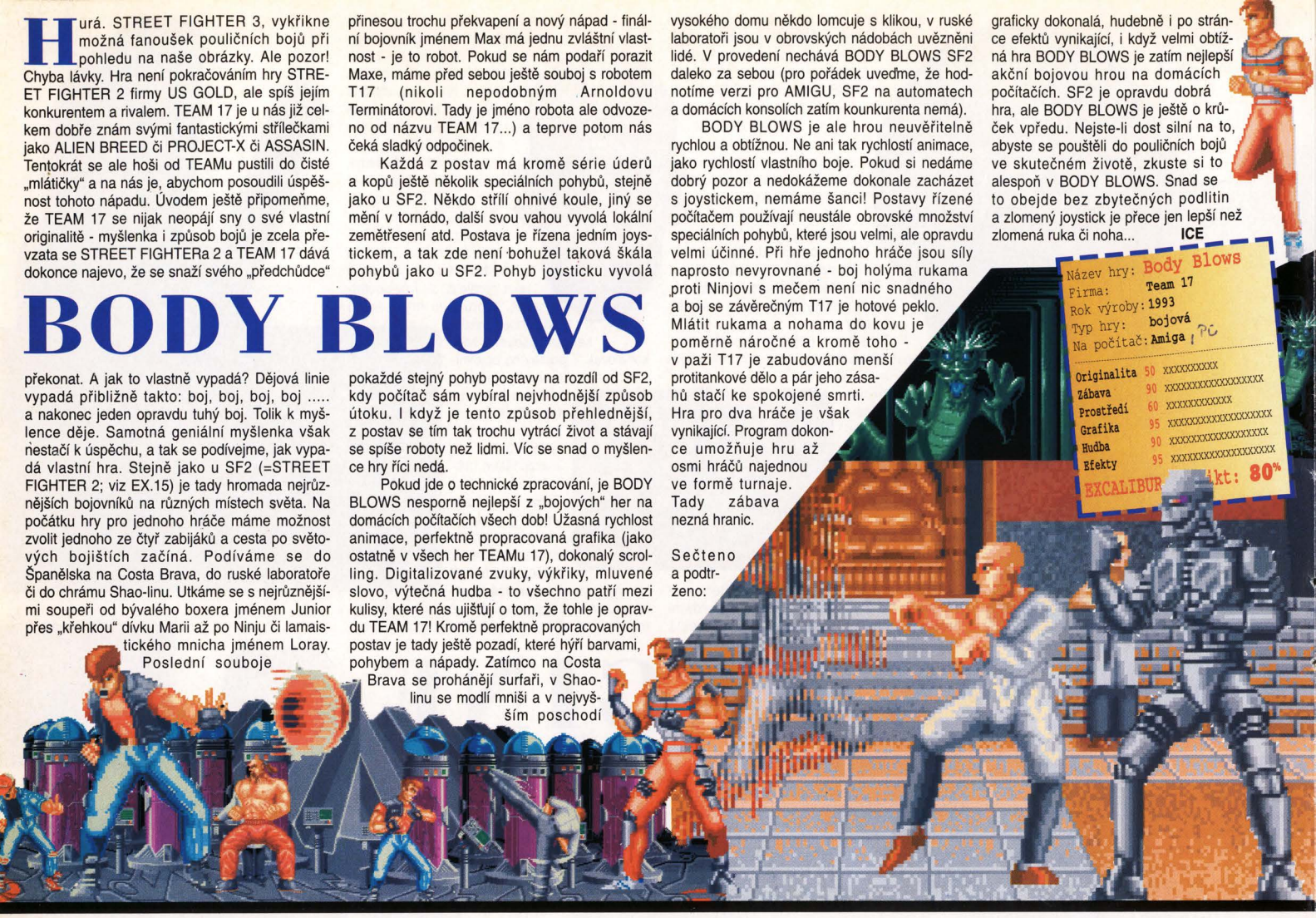
Každá z postav má kromě série úderů a kopů ještě několik speciálních pohybů, stejně jako u SF2. Někdo střílí ohnivé koule, jiný se mění v tornádo, další svou vahou vyvolá lokální zemětřesení atd. Postava je řízena jedním joystickem, a tak zde není bohužel taková škála pohybů jako u SF2. Pohyb joysticku vyvolá pokaždé stejný pohyb postavy na rozdíl od SF2, kdy počítač sám vybíral nejvhodnější způsob útoku. I když je tento způsob přehlednější, z postav se tím tak trochu vytrácí život a stávají se spíše roboty než lidmi. Víc se snad o myšlence hry říci nedá.

Pokud jde o technické zpracování, je BODY BLOWS nesporně nejlepší z „bojových" her na domácích počítačích všech dob! Úžasná rychlost animace, perfektně propracovaná grafika (jako ostatně v všech her TEAMu 17), dokonalý scrolling. Digitalizované zvuky, výkřiky, mluvené slovo, výtečná hudba - to všechno patří mezi kulisy, které nás ujišťují o tom, že tohle je opravdu TEAM 17! Kromě perfektně propracovaných postav je tady ještě pozadí, které hýří barvami, pohybem a nápady. Zatímco na Costa Brava se prohánějí surfaři, v Shao-linu se modlí mniši a v nejvyšším poschodí vysokého domu někdo lomcuje s klikou, v ruské laboratoři jsou v obrovských nádobách uvězněni lidé. V provedení nechává BODY BLOWS SF2 daleko za sebou (pro pořádek uveďme, že hodnotíme verzi pro AMIGU, SF2 na automatech a domácích konsolích zatím kounkurenta nemá).

BODY BLOWS je ale hrou neuvěřitelně rychlou a obtížnou. Ne ani tak rychlostí animace, jako rychlostí vlastního boje. Pokud si nedáme dobrý pozor a nedokážeme dokonale zacházet s joystickem, nemáme šanci! Postavy řízené počítačem používají neustále obrovské množství speciálních pohybů, které jsou velmi, ale opravdu velmi účinné. Při hře jednoho hráče jsou síly naprosto nevyrovnané - boj holýma rukama proti Ninjovi s mečem není nic snadného a boj se závěrečným T17 je hotové peklo. Mlátit rukama a nohama do kovu je poměrně náročné a kromě toho - v paži T17 je zabudováno menší protitankové dělo a pár jeho zásahů stačí ke spokojené smrti. Hra pro dva hráče je však vynikající. Program dokonce umožňuje hru až osmi hráčů najednou ve formě turnaje. Tady zábava nezná hranic.

Sečteno a podtrženo: graficky dokonalá, hudebně i po stránce efektů vynikající, i když velmi obtížná hra BODY BLOWS je zatím nejlepší akční bojovou hrou na domácích počítačích. SF2 je opravdu dobrá hra, ale BODY BLOWS je ještě o kroužek vpředu. Nejste-li dost silní na to, abyste se pouštěli do pouličních bojů ve skutečném životě, zkuste si to alespoň v BODY BLOWS. Snad se to obejde bez zbytečných podlitin a zlomený joystick je přece jen lepší než zlomená ruka či noha...

ICE



Název hry: Body Blows
Firma: Team 17
Rok výroby: 1993
Typ hry: bojová
Na počítač: Amiga, PC

Originalita	50	xxxxxxxxxx
Zábava	90	xxxxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	60	xxxxxxxxxxx
Grafika	95	xxxxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	90	xxxxxxxxxxxxxxxxxx
Efekty	95	xxxxxxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 80%

JONATHAN

JONATHAN je název a zároveň i jméno hlavního hrdiny nové adventure hry od firmy SOFTWARE 2000, která se po téměř dvouletém zpoždění konečně objevila na trhu. Za herní design není odpovědný nikdo jiný než Chris Fielding, který si udělal jméno oběma předchůdci JONATHANA, hrami „HOLIDAY MAKER" a „MĚSTO LVŮ". Na rozdíl od těchto dvou starších titulů, které byly tvořeny do detailu prokreslenou grafikou, jsou v JONATHANOVI použity téměř výhradně digitalizované obrázky.

Děj hry nás zavádí do malebného městečka Kronstadt v dnešním Německu. Tam se stáhl do ústraní náš hrdina. Před jedenácti lety se mu totiž stala tragická nehoda - těžký truck mu přejel obě nohy. Lékařům se sice podařilo dát jeho nohy dohromady, ale od té doby je odkázán na invalidní vozík. Došlo však také k poškození funkce některých žláz. Výsledkem toho byl vznik jistých telekinetických schopností. Ty však časem téměř ztratil a místo nich zbyly jen ošklivé noční můry.

A právě v momentě, kdy se z jednoho takového strašného snu probouzí do reálného života, začíná samotná hra. Ptáte se proč reálného, protože již z obývacího pokoje si můžete třeba zavolat na některé z přibližně sta telefonních čísel (např. kdy otvírají Disco nebo na první pomoc, kdyby se snad někomu udělalo špatně). K dispozici je také televize, kde se občas můžete pobavit nějakým srandovním pokecem. Předplatíte-li si noviny, můžete si v nich listovat a získávat často podstatné informace. Dále tu jsou aktuálně se obměňující informace o členech vaší party, přátelích, příbuzných i nepřátelích. Před nočními můrami a jinými přízraky by vás měl chránit (alespoň trochu) malý křížek, který nosíte již od samého začátku. V průběhu hry získáte další magické předměty, jako např. různé talismany, které by vám měly pomoci při kouzlení a řešení prapodivných záhad. Ve městě se totiž dějí nekalé věci. Jindy mírumilovní maloměšťané se najednou začínají navzájem zabíjet (vzal jsem ho po hlavě lopatou a slámou otřel, aby krev netekla - Red). Zvyšuje se také procento sebevražd. V tom všem mají prsty zlé moci z keltských časů. Tíží duše těchto ubohých lidí a nutí je, aby sebe nebo někoho jiného zavraždili. Naštěstí není na to všechno Jonathan sám, ale má deset přátel na pomoc. Ti dávají dobré rady a umožní vám pohybovat se nejen po městě, ale i v jeho okolí. Můžou vám také vyřídit nějakou tu maličkost, na kterou nemáte čas. Apropó - čas, ten ve hře zdánlivě běží, ale v menu máte pouze datum a informaci o denní době. Vždy po vyřešení nějaké té zapeklité záhady, když dáte počítači prostřednictvím příkazu „pokračovat" signál, tak se děj posune do dalšího dne a vy můžete pokračovat v boji s temnými mocnostmi. Celá hra se skládá pouze z jedenácti dnů, ale mohu vám garantovat, že než bude vaše vítězství konečné, pořádně se zapotíte a své mozkové závity vyždímáte do poslední kapičky.

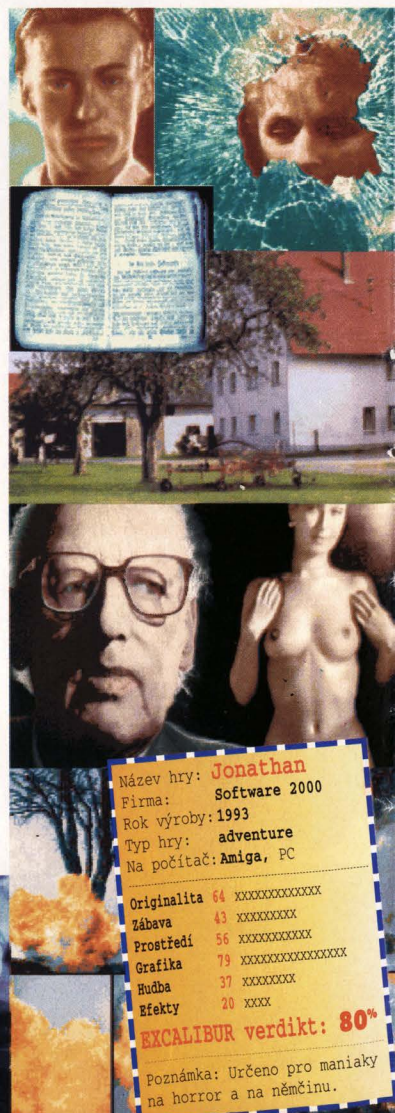
Jak jsem se již ze začátku zmínil, jsou zde použity pouze digitalizované obrázky, které považuji za velmi povedené, zejména potom, co jsem se v nedávné době sám pokoušel o digitalizaci barevných předloh. Škoda jen, že v těch osmi megabytech grafiky nejsou žádné animace.

Po hudební stránce jsem tak trochu zklamán. Jednotlivé kousky sice perfektně sednou k daným tématům, ale jsou buďto příliš krátké (než přečtete všechny texty je ticho jak v hrobě), anebo se jedna melodie stále opakuje až do omrzení.

Jak jste již asi vytušili z mé poznámky o osmi MB, nejedná se o žádnou gamesu na dvě nebo tři diskety, ale na rovných deset disket. To by mohlo možná odradit ty Amigisty, kteří ještě nemají harddisk, ale s megabytem RAMky a raději dvěma drivy je hratelnost docela dobrá a čekací doby rozhodně kratší než např. u INDIANA JONESE IV - adventure. Program má samozřejmě instalaci na harddisk. Bohužel i ta se neobešla bez zbytečných chyb, nainstaluje vám totiž program bez jakýchkoliv dalších otázek rovnou do základního direktoráře. Důsledkem toho vám přibude práce s překopírováváním do správného direktoráře a přepisováním assignů.

Vzhledem k tomu, že se jedná o víceméně textovou hru, si myslím tohle: ti, co se slabšími jazykovými znalostmi dohráli třeba MONKEY ISLAND, by si měli dobře rozmyslet, zda na tuhle hru budou stačit - zejména dokud bude k dispozici pouze německá verze.

S.S.C.



Název hry: Jonathan
Firma: Software 2000
Rok výroby: 1993
Typ hry: adventure
Na počítač: Amiga, PC

Originalita	64	xxxxxxxxxxxx
Zábava	43	xxxxxxxxx
Prostředí	56	xxxxxxxxxxx
Grafika	79	xxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	37	xxxxxxxx
Efekty	20	xxxx

EXCALIBUR verdikt: 80%

Poznámka: Určeno pro maniaky na horror a na němčinu.

HUDSON HAWK

Název hry:	Hudson Hawk
Firma:	Ocean
Rok výroby:	1992
Typ hry:	bojová
Na počítač:	Atari ST, Amiga
Originalita	60
Zábava	58
Prostředí	65
Grafika	60
Hudba	30
Efekty	45

EXCALIBUR verdikt: 53%

A opět k nám přichází jedna z nesčetných arkád, motivovaná filmovou předlohou. Tentokrát je to hra HUDSON HAWK, která byla inspirována stejnojmenným a poměrně úspěšným akčním filmem. Hlavní postavu zde ztvárnila známá hvězda akční podívané Bruce Willis. Tohoto herce můžete znát hlavně z komerčně velice úspěšných filmů Smrtonosná past 1,2 či Poslední Skaut. O tom, že tento herec přestává být černobílým akčním hrdinou, se budeme moci přesvědčit v jeho novém filmu Three rivers, kde prý hraje velmi skromného člověka. No, nechme se překvapit. Ale nyní již zpět k samotné hře.

Tvůrce hry, firma OCEAN se snažila svého HUDSONA HAWKA ztvárnit přesně podle Bruce Willise, což se jí z velké části podařilo. Přičísnutá patka, velké černé brýle, naducaná kožená bunda a kalhoty a k tomu všemu lišácký úsměv dobrodruha, kterému není žádná všivárna cizí. A skutečně. Ve hře budete se svou postavičkou provádět všelijaké skopičiny. Začíná se na střeše, kde vyrazíte po důkladném spánku za dobrodružstvím. Nejdříve se procvičíte v ručkování po laně nad světlem ozářeným New Yorkem. Pak jen stačí přisunout si pomocí výtahu krabici k prvnímu otevřenému oknu a již jste ve druhém levelu. Přitom ovšem musíte dávat pozor, aby se vám nezakousli do zadku všudypřítomní jezevčíci. Cíle dalších misí jsou velmi různorodé. Tak například budete hledat schovaný sejf plný peněz, osvobozovat rukojmí, pátrat po tajném skladišti zbraní či zachraňovat velvyslanectví před výbuchem časované nálože. Vše je provedeno v nijak převratné, ale hře zcela postačující grafice. Hudba veškerá žádná a těch pár ubohých zvukových efektů to rozhodně nezachrání. Rozhodně lepší to je již s nápady, kterými autoři tuto hru obohatili. Ve hře se poflakuje celá garnitura postav a zvířeny jako jsou vrabci, různé druhy psů, kotelníci, obuškáři, pistolníci, minaři, cyklisti a přesvědčíte se, že i takový fotograf vám může velmi lehce uškodit. Vedle životních překážek jsou zde dále rozlité oleje, elektrické vedení, jedovaté výpary, ale může vás překvapit kostlivec, který na vás náhle vypadne ze skříně. Všechny tyto detaily dělají z této hry nijak výjimečnou, ale vcelku dobře hratelnou věcičku. Vzhledem k velké rozsáhlosti a několika logickým problémům, to určitě nebude záležitost na jeden večer. Tak hodně štěstí a hlavně železný joystick.

Peter Lee

SABRE TEAM

Název hry:	Sabre Team
Firma:	Krisalis
Rok výroby:	1992
Typ hry:	strategická
Na počítač:	Atari ST, Amiga
Originalita	70
Zábava	35
Prostředí	62
Grafika	50
Hudba	60
Efekty	--

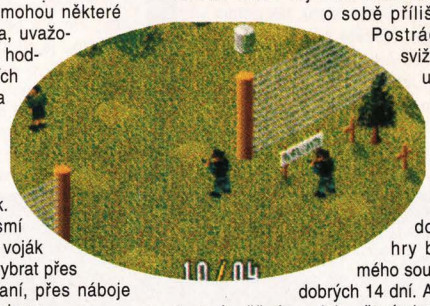
EXCALIBUR verdikt: 65%

Jistě máte ještě v živé paměti strategicko-akční hru SPECIAL FORCES, kterou jsme nedávno recenzovali. Tato poměrně úspěšná hra nutně musela vzbudit u ostatních softwarových firem odezvu. A právě jednu takovouto odezvu jsem si vybral ke své recenzi. Je to simulace vojenské záchranné akce, kterou provádí SABRE TEAM.

Byl vlahý večer. V jednom z Malajských hotelů právě končil světový kongres mezinárodních diplomatů. Většina z nich už spala a jen pár jich ještě posedávalo na verandě. Zabráni v rozhovor ani nezaslechli tichý praskot suchých větviček a temných stínů, které se vynořily z nedaleké džungle. V jediném zlomku sekundy se diplomaté na verandě octli na podlaze svázáni a s roubíky jeden vedle druhého. Pak se jich chopily páry osmahlých rukou a několik maskovaných mužů se vydalo na cestu se svými vzácnými břemeny. Zanedlouho zmizeli v bujném porostu. Na únos se přišlo až ráno, kdy se zjistilo, že čtyři členové diplomatického sboru chybí. Vysvětlení podala až kazeta, kterou objevil sluha v hotelové schránce. Propusťte všechny vězněné členy naší organizace, jinak všichni zemřou, velel hlas z kazety. Ještě štěstí, že v té době zde mělo cvičení speciální protiteroristické komando. Poslední a jediná šance na záchranu diplomatů. Tvoje skupina dostala rozkaz. Proniknout do tábora teroristů, osvobodit rukojmí a dopravit je k přistavené helikoptéře.

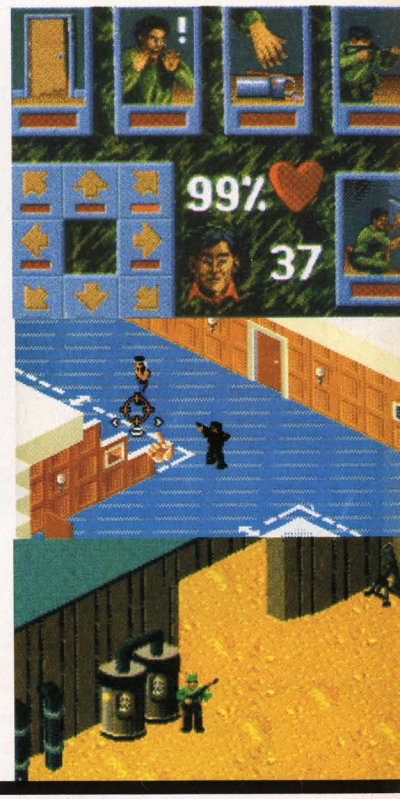
Jestliže zachráníš méně jak tři rukojmí, tvá akce skončí neúspěchem.

Tak toto je zhruba legenda, která předchází samotné akci. Po navolení obtížnosti a jazyka, kterým budete s vojáky komunikovat, nastává výběr vojáků samotných. Můžete si vybrat maximálně 4. Při jejich výběru vám jistě pomohou některé osobní údaje, jako jsou síla, uvažování, zručnost, váha, výška, hodnost, účast v bojových akcích a vojenská specializace. Na výběru osob nesmírně záleží, jakož i na následné volbě výzbroje a výstroje. Každý voják si může vybrat maximálně 8 položek. Navíc jejich hmotnost nesmí převýšit hodnotu, kterou je voják schopen unést. Můžete si vybrat přes širokou škálu palných zbraní, přes náboje a granáty, až po neprůstřelnou vestu a kufřík s první pomocí.



Každému vojákovi proto musíte vybírat věci vzhledem k jeho schopnostem a dovednostem. Pokud to máte vše šťastně za sebou, následuje již samotná akce. Předem upozorňuji, že hra je na ovládání celkem dosti složitá a já sám jsem ještě nepřišel na to, k čemu slouží některé ikony. Samotný pohyb postaviček je proveden podobně, jako u hry SPACE CRUSADE. Pro každého vojáka máte k dispozici určitý počet kroků a jak s nimi naložíte, to už je vaše věc. Můžete chodit, maskovat se, zaměřovat, házet granáty, umisťovat a odpalovat nálože, odpočívat a mnoho dalších druhů vojenské činnosti. Hra je sama o sobě příliš zdlouhavá. Postrádá jakoukoli svižnost. Je tudíž určena jen pro otrlé smažiče, kterým nevadí trochu kostrbatá grafika. K úspěšnému dokončení této hry budete podle mého soudu potřebovat dobrých 14 dní. A pamatujte si, že k úspěšnému dokončení akce potřebujete zachránit nejméně 3 rukojmí. Hodně štěstí.

Petr Lee



NO SECOND PRICE

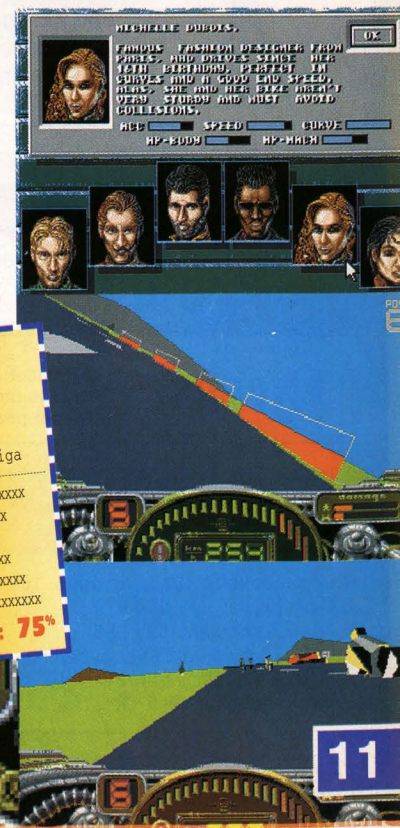
Název hry:	No Second Price
Firma:	Thalion
Rok výroby:	1992
Typ hry:	simulátor
Na počítač:	Atari ST, Amiga
Originalita	85
Zábava	72
Prostředí	50
Grafika	70
Hudba	80
Efekty	89

EXCALIBUR verdikt: 75%

A je to tady. Konečně se v záplavě simulátorů nejrůznějších aut, letadel a lodí, objevilo něco i pro milovníky rychlých závodních motorek, neboli tzv. okružáků. Je to skutečně pecka, a to hlavně proto, že se v minulosti hry tohoto typu příliš nevyskytovaly a pokusy jako HARLEY DAVIDSON, či FULL THROTLE na osmibity, byly příliš slabou náplastí. Hra NO SECOND PRICE je mezi simulátory motorek něco jako CRAZY CARS 3 mezi závody aut. Autorem je známá firma THALION SIMULATION, která se v minulosti zaskvěla nejednou vynikající gamesou, např. CHAMBERS OF SHAOLIN. Ale teď již zpět k samotné hře.

První, co mne zaujalo, je to, že tak výborná hra se vejde na jednu disketu. Na úvod vás jistě překvapí hudebně a i graficky propracovaný demoprogram. Pak se již objeví poměrně rozsáhlé menu. Na úvod bych doporučoval prohlédnout všechny traťové rekordy, jakož i okruhy samotné, kterých je tu připraveno hned rovných dvacet. Dále se můžete vybrat jednoho ze šesti jezdců pomocí informační tabule, která vám napoví, jak rychle dokážete akcelerovat, jak zvládáte zatáčky, nebo jak jste na tom s fyzickou kondicí. Osobně doporučuji černocha se jménem Ray, který je sice podprůměrný v zatáčkách, ale všechny ostatní schopnosti má vybičované na maximum. Jestliže jste si již vybrali závodníka a okruh, pak již nezbývá, než pustit se do závodu. Nejlepší je však podrobit svého jezdce, tedy sebe, pořádnému tréninku. Ne že by ovládání bylo složité, i když řídíte motorku myší, ale bude vám dlouho trvat, než přizpůsobíte rychlost motorky rychlosti scrollingu a charakteru okruhu. Nejlepší je trénovat sám, pak s jedním a posléze se všemi závodníky. Pokud jste si již jisti v pedálech, můžete se pustit do mistrovství. Závodíte vždy s pěti jezdci na pět kol. Pokud chcete absolvovat celé mistrovství, pak musíte projet všech 20 okruhů, to znamená 100 okruhů. Sympatické je to, že vždy postoupíte do dalšího okruhu, ať už jste třetí, pátí, nebo závod vůbec nedokončíte. Důležité jsou pouze body, které se však udělují pouze prvním třem místům. Ti ostatní jsou v mínusu. Nejlepší postup je asi natrénovat vždy tu trať, která vás očekává v mistrovství, pak závod vyhrát a následně uložit stav hry na disketu. Pokud ovšem chcete vyhrát mistrovství s plným počtem bodů. A pokud jste již opravdu dobří jezdci, všímejte si i trochu detailů, které se tu a tam mihnou. Například helikoptéra, sanitka nebo hasicí vůz. Jenom mi chybí pořádná divácká kulisa a možnost rozdat si to s kamarádem ve dvojici, což je asi jediná, ale zato dost podstatná slabina této hry. Tak teď už vám opravdu nic jiného nezbývá, než nastartovat vaše Yamahy, Suzuki, Hondy, či cokoliv jiného a vydat se sklízet slávu a obdiv. Hodně štěstí a hlavně NO SECOND PRICE.

Peter Lee



SUPER ENGINE II
RECENZE NA HRY

DIN DON

Jedná se o klasickou hru typu MR. PAC-MAN. Cílem vašeho panáčka je vždy sežrat všechny sendviče, kterých je v bludišti vždy 16. Po snědení posledního sendviče se kdesi v labyrintu objeví klíč. Sebrat a šup do další úrovně. Samozřejmě, že se během hry musíte vyhýbat i několika potvorám. Ty ničíte kopáním děr, či pomocí zbraní, které najdete ve vyšších úrovních. Po každých patnácti levelech osvobodíte jednu postavičku. Já sám jsem hru zvládl do 30 levelu a pak jsem to musel vzdát, protože jsem se příšerně nudil. Hra je určena především pro ještě věkem pařanská batolata.

40%

TIGER PILOT

Bojový vrtulník vybavený tajnými zbraněmi opouští letiště, aby bojoval proti základnám nepřítele. Pohlcením kroužků mění způsob střelby a sbírá hvězdy na rozstřílených objektech. Tak takhle nějak zní popis obsahu hry v manuálu, který je ke hře přiložen. A teď několik informací navíc. Tempo hry je výborně sladěno s dobrým hudebním doprovodem, který graduje v místech nejzuřivější bitevní vřavy. Pěkně prokreslené pozadí a neustále se měnící charakter krajiny dodá hře ten správný říz. Ovšem nejlepší na této hře je rychlost, se kterou veškeré akce probíhají. Tak se tedy chyťte kniplu a startujem.

65%

KUNG FU

Průměrná hra s průměrnou hudbou, průměrnou grafikou a samozřejmě také s průměrnou zábavou. Váš bojovník Mr King má za úkol projít čtyři různé úrovně a využít svých bojových schopností k eliminaci všech svých nepřátel. To, jestli se s ním probojujete až k poslednímu protivníkovi ve čtvrté úrovni, však již závisí jen na vás. Pokud se těšíte na širokou škálu úderů, tak potom vás musím zklamat. Můžete pouze kopat, nebo dávat rány pěstí. Ale kdo se chce i přesto do této hry pustit tak prosím, the gods awaite a new champion.

45%

NINJA SPIRIT

Je půlnoc. Osamělý ninja stojí na planině, plně ponořen ve svých modlitbách. Tu však náhle z nebe sjede blesk a ninja se v smrtelných křečích hroutí k zemi. Za několik okamžiků již jen jeho věrný pes vyje nad mrtvým tělem svého pána. Tak takhle nějak vypadá demo ke hře NINJA SPIRIT, která patří k těm lepším, jež se dá k tomuto přístroji zakoupit. Hra je velmi slušně propracovaná, hlavně při ní cítíte tu správnou bojovou atmosféru. S duchem mrtvého ninji se tedy musíte prosekat několika misemi, aby jste pomstili svoji smrt. Specialitou v této hře je to, že ninja může po určité době získat dvojníka, ba dokonce i trojníka, a pokud jste již ve trojici, jste téměř k neporažení. Navíc si ještě můžete měnit jednotlivé zbraně a zvyšovat jejich údernou sílu. Takže nepřátelé, těšte se.

60%

GUNHED

A to nejlepší na konec. Smažba všech smažeb, hra GUNHED. Vlastníte kosmickou bitevní loď, která se během své dlouhé pouti vyzbrojuje ďábelsky destruktivními zbraněmi, které s přibývajícím časem gradují. Obrazovka je při hře neustále v jednom ohni a finální protivníci jsou stále více a více záludní. Vedle obrovského zbrojního arsenálu máte k dispozici i bomby, ale ty je nejlepší šetřit a použít pouze když už nevíte, kudy kam. Celkem se musíte prostřílet skrz devět areas, z nichž každá se dělí na dvě etapy. Za nejtužší pova-žuji areu číslo 5, 7 a 9. Hra určena skutečně pro velmi tvrdé a trpělivé smažaře, a protože se za tvrdého smažaře považuji, tak jsem si k této hře sedl, hrál a dohrál. Odměnou mi bylo spousta dobré grafiky a megalomanský pocit. Ovšem také jsem měl potom příšerné křeče v prstech a totálně zarudlé oči. Prostě vydal jsem se ze všech pařanských sil.

68%

PC GENGINE 2

Klasická úrovňová arkáda, určená pro mladší příznivce počítačové zábavy. S panáčkem Genginem musíte projít řadu zajímavých světů, aby jste osvobodili pohádkovou zemi od veškerého zla a nečistých sil. Cestou vás bude provázet příjemný, ale zato velmi jednoduchý hudební doprovod. Ve hře vás jistě překvapí řada zajímavých detailů a hlavně nápaditost tvůrců při vytváření jednotlivých finálních potvor. Poletují zde motýli, rostou nádherné květiny a sem tam potkáte příšerky, které vypadají tak mile, jakoby vám nechtěly vůbec ublížit. Zkrátka pro děti ve věku 8-12 let je to ideální hra.

44%

Peter Lee

Hardware i software poskytla firma Sunpronic CS, spol. s r. o., Jílová 290, 155 00 Praha 5, tel. 02/302 16 08

JRC = Vaše dokonalá gamesnicko-pařácká kondice!!!

POČÍTAČE

Commodore

ATARI

C64II - počítač.....již od 3.990,-
Datasette 1535 750,-
Disk drive 1541 II.....4.990,-
AMIGA 600 .....12.990,-
800 XE - počítač.....3.890,-
Data recorder XC 12 + TURBO.....1.190,-
Disk drive XF 551 .....4.990,-
1040 STE 14.990,-

GAMESY

Prodáváme pařby na kazetách, disketách i cartridgích pro **C64** a **ATARI 800 XE.**
Originální i PD gamesy pro *AMIGU.*
Původní české hry pro Vaše **ST.**
Kup si **HLÍPU** pařane, její úsměv nezničíš.

CVRČEK

Rychlý sampler pro *AMIGU* stereo zvuk, podpora standardních programů pro editaci zvuku (Digital Sound Studio, Audio Master, Techno Sound Turbo, Octamed, Protracker, Amas a další).

DOPLŇKY

QuickShot — Joysticky téměř na každou mašinu!

VISICOPY II+ — Cartridge, zavaděč a kopírovací program pro systémy TURBO 2000 a Universal Turbo, pro ATARI XL/XE.

EXPERT — Cartridge Turbo 250, nastavení hlavy a reset pro C64, nabízíme modely C400 - C110, které obsahují další užitečné programy.

FALCON

Nový multimediální bombónek firmy ATARI. Procesor Motorola 68030/16 MHz, 4 MB RAM, 65 MB interní hard-disk, 1.44 MB FDD, rozhraní nepočítaně a ještě něco navrch.

Exkluzivní nabídka:
zavolejte a objednejte

JRC

Chaloupeckého 1913, Praha 6, 169 00.
Tel. prodejna: 354 979
Tel./fax, kancelář.: 521 258
Najdete nás v areálu strahovských kolejí, kamžto se dopravíte autobusy 143, 217, 149, 176 od stanic metra Karlovo náměstí, Dejvická.

PRODEJCI

PROSPERt
Bělohorská 243/75
Praha 6

PRECISOFT
Ullrichovo nám. 810
Hradec Králové

KRATS
Staré náměstí 18
Ostrov

COMPUTER CENTRUM
Štrossova 122
Pardubice

EXCALIBUR

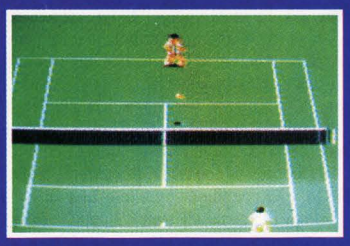
!!! POZOR !!!
Budujeme síť mimopražských distributorů EXCALIBURU!!!
Zájemce prosíme o kontakt na adrese

Neznáš JRC ?!? To teda vůbec nejseš správnej pařan!!!

SUPER ENGINE II

"Super Engine dvojka je jednička!"

Výkonný procesor s frekvencí 7,16 MHz
Systémová paměť 8k x 8
Zobrazovací paměť 32k x 16
Rozlišení 320 x 244 bodů
512 zobrazovaných barev
Audio Video i anténní výstup
Uzamknutí cartridge při hře



SUNPRONIC CS, P. O. BOX 215, 150 00 PRAHA 5

SEGA GAME GEAR

V minulém čísle jsme vám podali obsažné informace o dvou domácích herních automatech od firmy SEGA: MEGADRIVE a MASTER SYSTEM II. Oba zmíněné přístroje vyžadovaly připojení k televizní obrazovce, jelikož nedisponovaly vlastním monitorem. Abych pravdu řekl, takovéto herní mašiny mě příliš nelákají. Jejich cena (nepočítaje cenu televize) se pohybuje okolo čtyř až pěti tisíc a naskýtá se proto lepší řešení ušetřit ještě o trochu víc a koupit si plnohodnotný domácí počítač. SEGA **GAME GEAR** je však zcela jiná věc. Jedná se o maličkou hrací krabičku s displayem ve velikosti klasické elektronické hry nebo **GAMEBOYE**. Pokud znáte GAMEBOY od firmy NINTENDO, naše věcička od SEGY je mu sice navenek podobná, ale ve skutečnosti je barevná, s mnohem rychlejším a lepším displayem. Cena je o poznání nižší a hádky s rodiči o televizi nepřipadají v úvahu. **GAME GEAR** je sice věc maličká, ale dokáže spoustu věcí. Barevná paleta her se skládá ze 4096 odstínů, zespoda osvícený **barevný** LCD display o velikosti 83 mm zobrazí současně 32 barev a umožňuje hrát i v úplné tmě. Pokud nemáte možnost napájet **GAME GEAR** ze sítě (potřebuje 9-12 V), můžete ho naládovat **šesti** tužkovými bateriemi, které při usilovném hraní vydrží přibližně dva dny. Krabička může být doslova schována do náprsní kapsy, do školní brašny, pod lavici a svižně opět vytažena a uvedena do provozu. Abyste nerušili okolí, můžete si hudbu vyvést do sluchátek, pokud naopak chcete přilákat pozornost, je možné do přístroje zapojit malé reprobedny. Již tradičně máte možnost spojit dvě SEGY dohromady speciálním kabelem a hrát hry s kamarády proti sobě.

GAME GEAR byl vyvinutý hlavně pro mladší gamesníky a jeho ovládání je proto velice jednoduché. Co se technických úskalí týká, nachází se na zařízení (kromě spínače zapnuto-vypnuto) pouze ovládače jasu obrazovky a hlasitosti zvuku. Hry se ovládají běžným kursorem tvořeným čtyřmi spínači pro směry nahoru, dolů, doleva a doprava. Dvě tlačítka vpravo od displaye jsou ve hrách používány většinou pro skákání a pro střílení. Není to však pravidlem a ovládání některých her může být ve skutečnosti poněkud záludné. Trochu nepříjemné je, že si nemůžete připojit **externí joystick**, tím by se všechno vyřešilo. V originálním balení naleznete spoustu kartiček s dotazníky, záruční list, extra hru i s návodem a poměrně podrobný manuál. Je to všechno sice moc hezky zpracované v osmi světových jazycích, ale firma SEGA jaksi opomněla zařadit jakýkoliv jazyk slovanský,

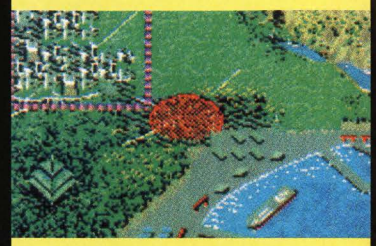
takže lidé nehovořící západďáckými jazyky mají smůlu. SEGA je firma publikující zařízení hlavně pro děti, u kterých se nepředpokládají širší jazykové znalosti. Já osobně si o tom myslím tolik, že SEGA je poměrně velká firma, která si může dovolit distribuovat manuály v jazycích alespoň těch zemí, ve kterých své výrobky prodává. Jednou z těchto zemí je nyní také Česká republika a manuál by tudíž měl být srozumitelný i **českým** dětem.

Chytrý systém vkládání her do segáckých pařanských objektů zůstal zachován. Malou krabičku s hrou (neboli **cartridge**) prostě zasunete do zadní části přístroje a můžete začít hrát. Rychlost nahrávání je prakticky nepostřehnutelná, hra je nahraná asi za sekundu a je po starostech. Při konstrukci GAME GEARU se počítalo hlavně s velkými otřesy a zdlouhavým nošením v různých taškách, apod. V tomhle případě tvůrci odvedli doopravdy skvělou práci. Jakoukoliv hru si startovacím tlačítkem můžete dočasně zastavit a opět spustit. Při zapauzované hře jsem se SEGOU zkoušel dělat různé akrobatické kousky - třásl jsem s ní, házel do polštáře, trpěla na prudkém sluníčku, ležela v ledničce a nic (ba ne, zas až tolik netrpěla, přece bych si ji neničil!). Hra zůstala zastavená v místě, kde jsem ji nechal, opravdu **odolná** mašinka. Problémy občas nastanou se síťovým konektorem, který se někdy hrozivě zaviklá a celou hru hrajete znova. Je to způsobené mimo jiné tím, že v balení žádné trafo na devět voltů není. Musíte si tedy shánět transformátor všude možně a ne vždy mají konektory přesnou šířku či délku a vznikají zbytečné problémy.

A teď přichází čas, věnovat se tomu nejdůležitějšímu - **hrám**. Herní software pro **GAME GEAR** je poměrně bohatý a rozšířené je hlavně tzv. „přirozené kolování her". Hra začne kolovat, omrzí-li svého původního majitele a je vyměněna za hru cizí. Časem jistě zjistíte, že ve vašem okolí hraje na SEGA spousta lidí a je ochotno měnit své hry za cokoliv. Je to bohužel jediný způsob, jak získávat větší přísun nových her, jelikož kupovat jednu hru za tisícovku si asi každý dovolit nemůže. Firma SEGA nám pro začátek poskytla hry **SHINOBI**, **NINJA GAIDEN** a **SONIC II**, takže jsme je pořádně rozehráli a povíme si zatím o té nejlepší z nich:

SHINOBI

Je prostě bomba věc. Než jsem si **GAME GEAR** odnesl domů, viděli tuto hru v redakci i jiní redaktoři, chytla je pařanská vášeň a málem mi SEGU sebrali. Dokonalost SHINOBI není jen v perfektní grafice a animaci, ale celá hra vás přímo vtáhne do děje podobným způsobem jako např. TURRICAN II. Již na první pohled je jasné, že hra sice dá zabrat, ale je dohratelná až do konce, pokud se ji naučíte dokonale ovládat. Nečekal jsem, že na tak malou hráčskou mašinku se tvoří tak složité a rozsáhlé programy. Na své dobrodružné pouti osvobozujete své kamarády ninji z nadvlády zlého mistra. Zpočátku ovládáte ninju jednoho, ale každý osvobozený muž se přidá do vaší party, mezi jejímiž členy si můžete libovolně přepínat. Každý ninja ovládá jiná bojová umění: jeden střílí blesky, druhý hází hvězdice, třetí seká mečem, čtvrtý hází lanem s ostrým hákem, atd. Mimo to mají ninjové i své speciální vlastnosti jako lezení po stropě, chůze po vodě, atd. Hra je rozdělena do pěti naprosto odlišných úrovní, přičemž pátá, finální, se jmenuje **Neo City** a pořádně prozkouší znalosti všech vašich bojovníků. Kromě extra energie, extra životů, apod. sbíráte v průběhu hry také speciální zbraně. Speciální zbraň znamená pro každého ninju něco jiného - jeden létá v podobě tornáda, jiný za cenu života zabije vše živé v dohledu a jiný boří stěny. Tak těžce jsem SHINOBI gamesil, že jsem ho dohrál až do konce, zatímco moje AMIGA i PC ležely ladem. Příště na ni možná vydáme společný redakční návod (The Players) i s mapou, abychom rozvířili vody uživatelů malých pařanských objektů. Při hraní SHINOBI na cestě tramvají do práce jsem přejel o celých PĚT stanic a přišel jsem skoro o hodinu pozdě, což je pro mne dostatečnou zárukou, že si tato hra zaslouží



88%.

O dalších hrách se díky nedostatku místa zmíníme příště, hlavně pokud nám jich SEGA dodá více, abychom měli větší přehled o tom, co je dobré a co ne. Jako návodový maniak bych časem rád začal vydávat co nejvíce řešení a mapiček na SEGA hry, takže můžete posílat své zkušenosti, popřípadě číty, jestli nějaké existují, ať se **GAME GEAR** rubrika pořádně rozjede. Čau.

ANDREW

Čtenářská soutěž - každý měsíc Mega Drive od firmy DATART INTERNATIONAL

Velice nás těší váš zájem o naši soutěž, kterou jsme pro vás připravili ve spolupráci s **firmou DATART INTERNATIONAL**. Jak jsme vás již informovali minule, v této soutěži můžete vyhrát **SEGA MEGA DRIVE** - hrací **automat firmy SEGA**. Jediné, co stačí udělat, je vystřihnout kupón z této stránky, nalepit jej na korespondenční lístek a poslat na adresu redakce. Pokud budou na korespondenčním lístku uvedeny navíc správné odpovědi na naše soutěžní otázky, budete zařazeni do slosování. Tolik k regulím soutěže.

První kolo bylo spíše kolem zahřívacím. Otázky byly jednoduché a převážná většina z vás odpověděla správně. Symbolem firmy **SEGA** je skutečně ježek **SONIC** a vyjmenování deseti her není nic těžkého. I na poslední otázku odpověděli téměř všichni správně. Je sice s podivem, že někdo na otázku „...jak se jmenuje automat firmy **SEGA**..." odpoví: „Přenosný automat firmy SEGA je **NINTENDO GAME BOY**", ale člověk je přece omylný. Tímto je **první kolo uzavřeno**, zbývá už jen vylosovat vítěze...

...chvilka napětí...a zástupce firmy **DATART INTERNATIONAL**, p. Bělohubý, vylosoval šťastného výherce. Dalším majitelem **SEGA MEGA DRIVE** se stává **Lumír Kutaj, KUNČICE.** Blahopřejeme!

Před námi je **druhé kolo**, a tentokrát budou otázky o trochu obtížnější.

EXCALIBUR 17 DATART SOUTĚŽ ②

1 Napište nám, v jakém roce byl uveden na trh **MASTER SYSTEM II.**

2 Jednou z oblíbených her firmy SEGA v hernách, ale i na domácích počítačích je hra, ve které hrdina - **Ninja** - doprovázen svým věrným psem prochází několik úrovní plných nepřátel. Z letiště přes nádraží, vlak, most atd. Jak se tato hra jmenuje?

3 V této otázce si ověříme, zda jste věrnými čtenáři **EXCALIBURU** a máte přehled i o počítačových hrách. Napište nám tedy názvy alespoň tří počítačových konverzí her firmy **SEGA**. (To znamená hry, které byly původně vytvořeny pro automaty a teprve potom převedeny na domácí počítače)

Otázky znáte, odpovědi ale budete muset hledat. Až je najdete, neváhejte a napište nám. **SEGA MEGA DRIVE** čeká třeba právě na vás.

Nakonec ještě připomeňme soutěž, kterou pro vás **firma DATART INTERNATIONAL** připravila. Pokud si u této firmy zakoupíte **SEGA MASTER SYSTEM** či **MEGA DRIVE** a splníte soutěžní podmínky, které se dozvíte přímo na místě, máte šanci získat zdarma jednu hru pro vaše zařízení. To je pro tentokrát všechno. Řešte, pište, čekejte na další **EXCALIBUR**. Na shledanou v něm se těší

Vaše Redakce a...

DATART INTERNATIONAL

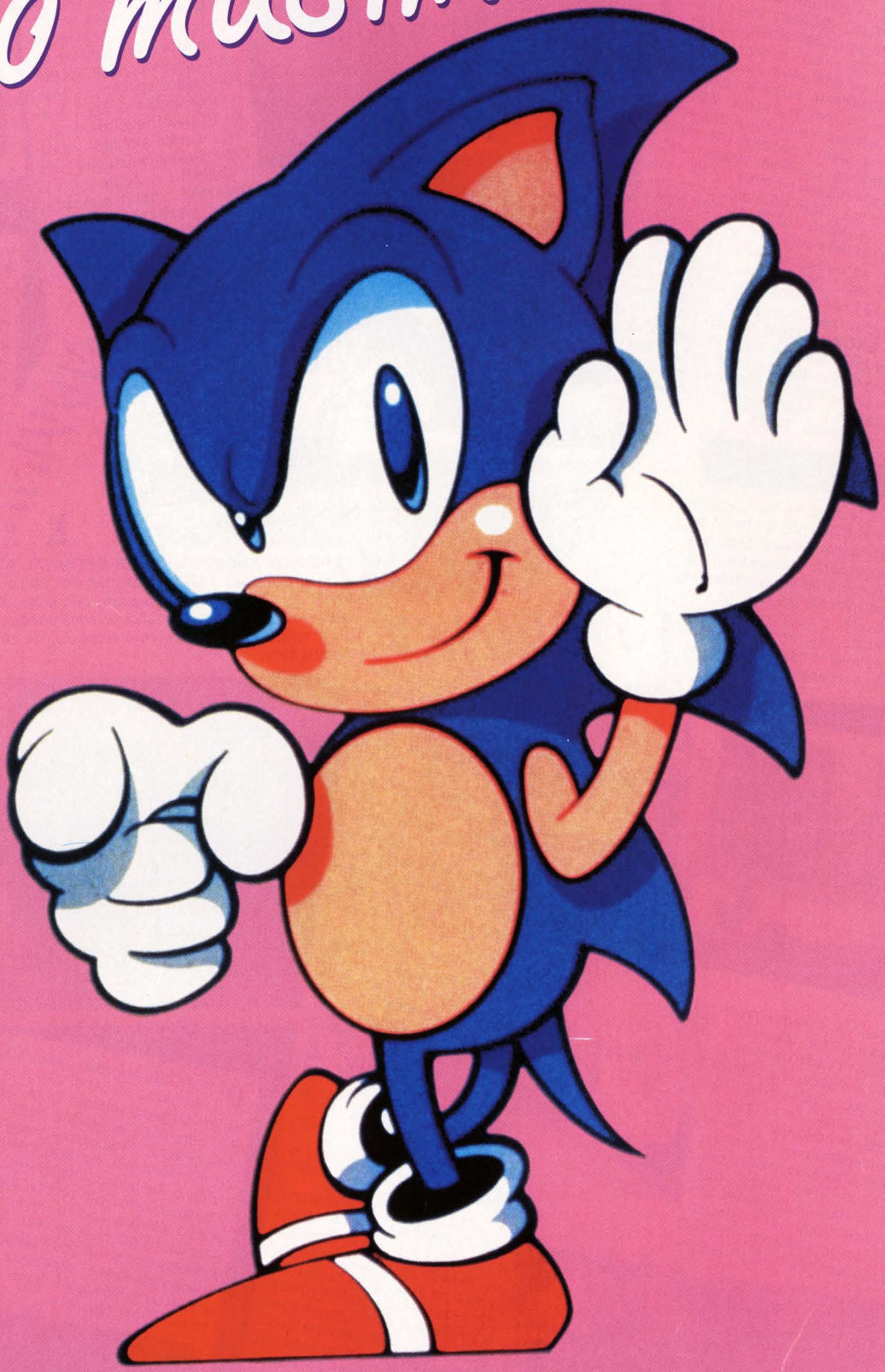
CHCETE MÍT EXCALIBUR ?

PŘEDPLAŤTE SI JEJ ... !!!

JAK SI EXCALIBUR PŘEDPLATIT NAJDETE NA STR. 4 U ÚVODNÍKU

SEGA

To musím mít!



SONIC - NEJSLAVNĚJŠÍ JEŽEK NA SVĚTĚ

BAREVNÝ KATALOG ZDARMA

Pište na adresu: E- DATART International, P.O.Box 41, 120 00 Praha 2

DATART INTERNATIONAL

CO OČEKÁVÁME DO PRÁZDNIN 1993

Myšlenky o tom, jaký soft na nás herní firmy připravují, se honí hlavou asi každému správnému pařanovi. V tomto článku bych se s vámi rád podělil o výsledky mého pátrání po novinkách. Mějte, prosím, na paměti, že tuto stať píšu 24.04.93 a vyjde-li (nedej Bože) **EXCALIBUR** o něco později, ztratí mnoho z informací svou aktuálnost.

Začnu tím, od čeho si slibuji co nejvíc. Jsou to dvě bomby, na které se v redakci pěkně klepeme, obě mají vyjít na AMIGU i na PC v květnu.

NOVINKY

Milovníci simulátorů si mohou brousit joysticky na **STRIKE COMMANDERA** a na **STUNT ISLAND**, který právě vyšel. STRIKE COMMANDER od ELECTRONIC ARTS vypadá opravdu zajímavě. Příběh se odehrává v roce 2005 v USA. Kalifornie utrpěla rozsáhlá zemětřesení, v zemi je zmatek, státy se trhají a na scéně se objevuje zázračný letec James Stern a pomáhá, kde může. Jeho interakce s okolním světem mezi jednotlivými misemi by měla být již svobodnější (na rozdíl od malovaných filmečků ve WING COMMANDEROVI), sami si budete volit, pro koho poletíte a kam se budou sypat vaše bomby. Programátoři ORIGIN jsou již věci znalí z WING COMMANDERŮ a chvály se na ně sypou ze všech stran, mimo jiné i z **EXCALIBURU** za ULTIMU II. Obzvláště zajímavá bude asi fraktalově generovaná krajina, plynule se pohybující města udivující zcela reálnou grafikou z ptačího pohledu viděnou (piruetkami překroucenou - Red.).

V první řadě je to **ISHAR II** od SILMARILS. Obrázky z něj můžete vidět na této stránce, grafika prostě bez komentáře. Na rozdíl od dílu předešlého doplnili SILMARILS automapování, ukládání na disk zadarmo, lepší grafiku (a také hezčí obrázky - ICE) a ještě složitější vztahy mezi vašimi charaktery nežli v ISHARU I. Země má být obrovská, zápletka složitá, takže nezbývá jen držet palce, aby se ISHAR II po trochu nepovedené TRANSARCTICE blýskl na herním nebi.

NOVINKY

21st CENTURY ENTERTAINMENTS dokončuje svou konverzi **PINBALL DREAMS** na PC. Naše pr-votní skepse byla změněna ve zvědavé očekávání po shlédnutí gremlinovské konverze ZOOLA a následných výkřicích „Jéžiš, PCčko umí taky scrollovat!".

NOVINKY

Další řežbou bude **BLASTAR** od CORE DESIGNU. Je to teprve druhý Corácký pokus o střílečku (první byl FRENETIC), ale nevypadá špatně. Optimistické jazyky srovnávají jeho grafiku s králem všech stříleček, XENONEM II, ale to teprve uvidíme. Všechno se samozřejmě teprve vybarví, až se do her zakousnou první skalní pařani a otočí svůj Caesarovský palec nahoru či dolů.

Druhý slibný projekt pochází od tolik chválené firmy GREMLIN a nese název **LITIL DIVIL**. Je to perfektně propracované 3Déčko ve stylu hry HEIMDALL. Jako hlavní hrdina se ocitnete v kůži ďáblíka a za svým spasením putujete celým peklem. V graficky dokonalém, všemi- směry- scrollujícím světě bloudíte bludišti, akčníte a řešíte hlavolamy. Autoři uvádějí, že v pekle to může být docela fajn. Nevěříte? Tak se běžte podívat na HELLRAISERA III nebo si přečtěte "Knihy krve" od Cliva Barkera a hned tomu uvěříte (Knihy krve však opravdu jen pro železné žaludky).

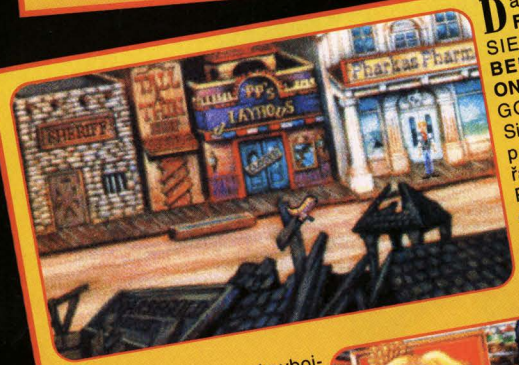
NOVINKY

MINDSCAPE si dává na čas s vypuštěním svého **CAPTIVE II**. Jedná se o dungeon ultimovského typu situovaný ve městě budoucnosti. Bitmapová grafika bude aplikována na stěny budov ve 3D, složité polygonové příšerky se vám budou předvádět z mnoha úhlů, plus další programátorské hračičky. O tom, jak bude hra hratelná však zatím nemáme ani zprávy ani ponětí.

ZRADA V KRONDORU ANEB BETRAYAL AT KRONDOR je nový výtvor firmy DYNAMIX, která se od SIERRY asi trhá čím dál tím více, jelikož se jedná o klasický dungeon. Příběh se odehrává podle stejnojmenné knihy (kterou nikdo z nás nečetl) a hra podle něj bude rozdělena do devíti kapitol. Z jedné důležité kapitoly do druhé budete prý muset urazit přes milion dungeonovských čtverečků, což zavání zvýšeným počtem úmrtí gamesníků hlady a žízní.

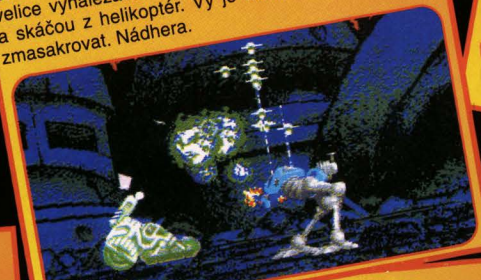
NOVINKY

Další dva tituly v pořadí jsou **FREDDY PHARKAS** od SIERRY a **EYE OF THE BEHOLDER III - ASSAULT ON MYTH DRANNOR** od US GOLD/SSI. Pod novým Sierráckým výtvorem je podepsán známý AI Love, autor řady adventur LARRY LEISURE SUIT I - V. Jedná se o první Sierru z divokého západu, samozřejmě s humorným kontextem. Měli jsme tu možnost vidět demo verzi a bylo to docela OK. Ve starém kovbojském slangu se lékárník - dobrodruh Freddy handrkuje s šerifem, loví padouchy, chlastá v baru a občas zajde zkontrolovat svůj krámek. Za tu chvilku, co se demo hrálo, jeli jsme již v malém kyblíku přes řeku a rozmlouvali jsme s kovbojskou prostitutkou v baru, takže pana Lova evidentně nepřešly ani smyslnosti, ani nesmyslnosti (ano, on je autorem střelby z podprsenky) a to je jenom dobře. BEHOLDER III pochytil smysl od WIZARDRY VII a bude v něm kladen důraz na exteriéry, na řešení složitých hádanek a také na zvuky a na hudbu. Má být rozsáhlejší, graficky hezčí s více příšerkami, automapingem, atd. Vaším úkolem bude obrat nebohou mrtvolku Achwellu o magický Artefact of Divine Power a zabít ji. Pokud nebude konečný výtvor příliš podobný dílu druhému a bude obsahovat originální nápady, může to být něco extra.



NOVINKY

PSYGNOSIS konečně vydali **WALKERA**, který je současně s LEMMINGY II posledním projektem božských programátorů DMA DESIGN na AMIGU. S týmem DMA se Amigáči loučí díky tak vysoké hladině pirátství, že publikovat nové hry se autorům prostě již nevyplácí. Na WALKERA se těšíme, jelikož půjde o šílenou chodičku mlátičku. Hráč se ocitá v kokpitu železného robota, joystickem ovládá jeho pohyb vlevo a vpravo, myší hledá zaměřovačem špatňáky a posílá je ke všem čertům. Sebevražedné jednotky vrhající se pod Walkerovy ocelové nohy jsou velice vynalézavé - vylézají z kanálů, z transportérů a skáčou z helikoptér. Vy je musíte všechny prostě zmasakrovat. Nádhera.



NOVINKY

ANDREW

ULTIMA UNDERWORLD II

Po nepříliš čitelných mapách z minulého čísla otiskujeme mapy prvních úrovní znovu a přidáváme jednu extra úroveň. Mapy jsou zpracovány na prostřední dvojstránku tak, aby se daly vytrhnout a použít jako pomůcka při procházení ULTIMY. Text k prvním třem úrovním neotiskujeme znova, jelikož v minulém čísle vyšel v pořádku a místa máme tak málo, že dvojstránka ULTIMY je víc než dost.

Svět třetí - Pevnost Killorn Keep

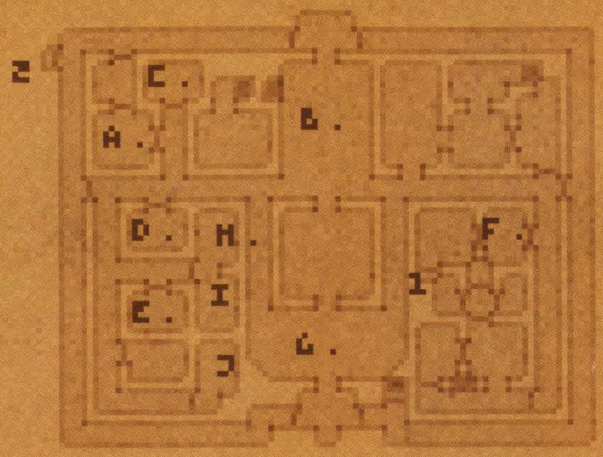
Nejdříve si promluvte se starcem Ogrem. Slíbí, že vám ukáže tajný vchod do podzemí, pokud mu donesete praporec (Banner) z Praecor Lothovy hrobky. Tato hrobka je však až poslední úrovní hry, takže si s ní zatím nedělejte starosti. Dále si promluvte s kapitánkou Mystell, bude od vás chtít slyšet Pravidla pravého bojovníka. O těchto pravidlech si promluvte s mužem Lobarem (většinou se nachází opilý v kuchyni), vraťte se k Mystell a přesvědčte ji o své vzdělanosti. Dá vám za úkol špehovat kouzelnici Altaru. Jděte k Altaře, sbližte se s ní a řekněte jí o svém boji proti Guardianovi. Dostanete dýku, kterou musíte zabít ohnivého ptáka v zámku level 4 (č.3). Jděte tedy zpět do zámku a podle mapy nalezněte vchod do ohnivé stěny. Zabijte ptáka a vraťte se k Altaře. Nyní vám sdělí úkol druhý: musíte jí přinést pavoučí vejce (zámek level 4) a ametystovou hůlku, která se však nachází až ve světě Talorus (na tento svět vydáme popis v příštím čísle). Až kouzelnici tyto ingredienty přinesete spolu s perlou, kterou vám nyní půjčí, vyrobí vám hůlku, pomocí které budete odstraňovat Guardianovu moc ze všech světů.

Nyní sestupte do Killornského sklepení a najděte svažující se chodbu uzavřenou čtvercem svíček. Svíčky seberte a zahoďte, zabijte bezhlavá stvoření a seberte Black rock gem. Tento diamant si nechte ohřát Nystulem v zámku level 1 a vsaďte jej do krystalu v zámku level 5. Čeká vás svět Talorus, ale o něm až příště

ANDREW

(KOMPLETNÍ ŘEŠENÍ - 1. A 2. ČÁST)

XXX ZAMEK LEVEL 1 XXX

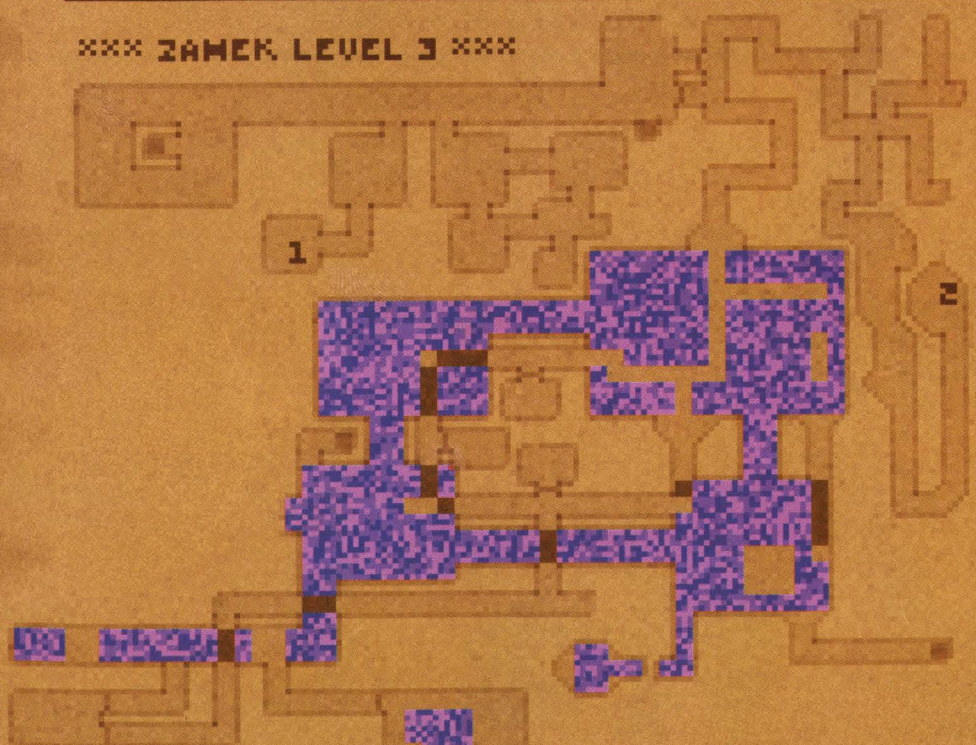


A. MY QUARTERS
B. THRONE ROOM
C. IOLO PLAVANI, STRILENI
D. DUPRE (DA KLIC OD STOK)
E. NELSON (UCI LORE, HIDDENO)
F. NYSTUL (UCI KOUZLA)
G. GREAT HALL
H. JULIA UCI PICK LOCK A ODPASTOVAT!
PATTERSON UCI CHARISMU
NANA NEUCI NIC
MIRANDA MA NOVINKY
I LADY TORI UCI CHARISMU
GEOFFREY UCI BOJOVAT
DUPRE UCI AXE
J - FERYDUIN
PO ZKOMPL. UNIVERZITY
DA CHARLES KLIC OD DUCHA
1 - TELEPORT DO LEVEL 2 (MAGIKUV)
2 - ODEMKNE KLIC OD DUPREHO, VEDE DO STOK

XXX ZAMEK LEVEL 2 XXX

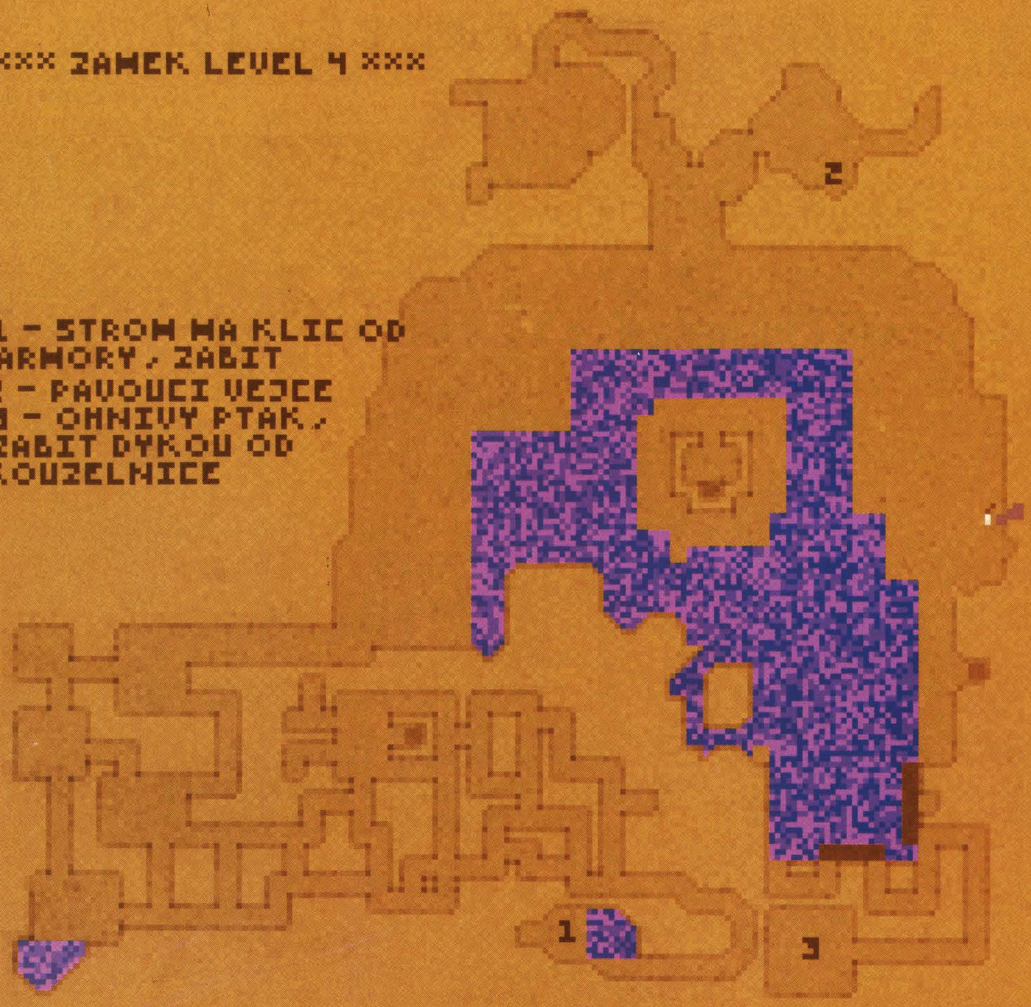
1 - SEM TELEPORTEM OD CARODEJE
2 - ZBROJIRNA (MECE, BRNENI, KRUMPACE)

XXX ZAMEK LEVEL 3 XXX



1 - ZLODEJ MA RUNU, HODINKY, JIDLO A RADY.
2 - POKLAD HLIDANY BEHOLDERY
3 - DUCH HLIDA POKLAD TABULKY A ZEZLO, KLIC DA CHARLES

xxx ZAMEK LEVEL 4 xxx



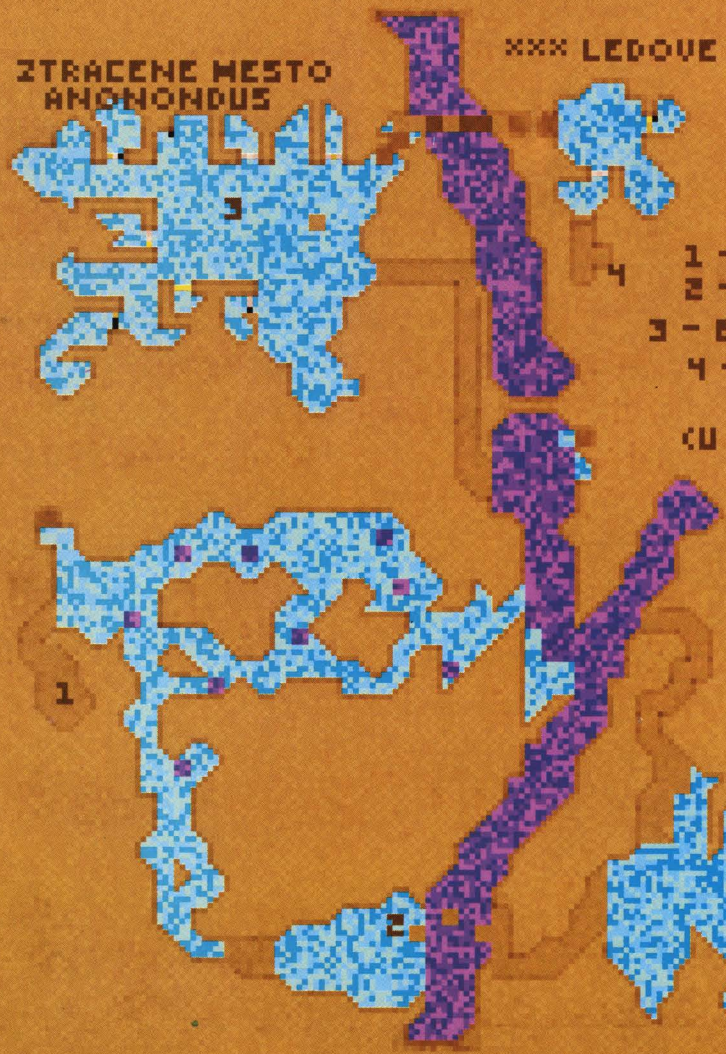
1 - STROM MA KLIC OD ARMORY, ZABIT
2 - PAVOUCI VEJCE
3 - OHNIVY PTAK, ZABIT DYKOU OD KOUZELNICE

xxx ZAMEK LEVE

1-DIAMANT
2 - EMERALD
3 - BLACKROC

xxx LEDOVE JESKYNE LEVEL 2 xxx

ZTRACENE MESTO ANONONDUS

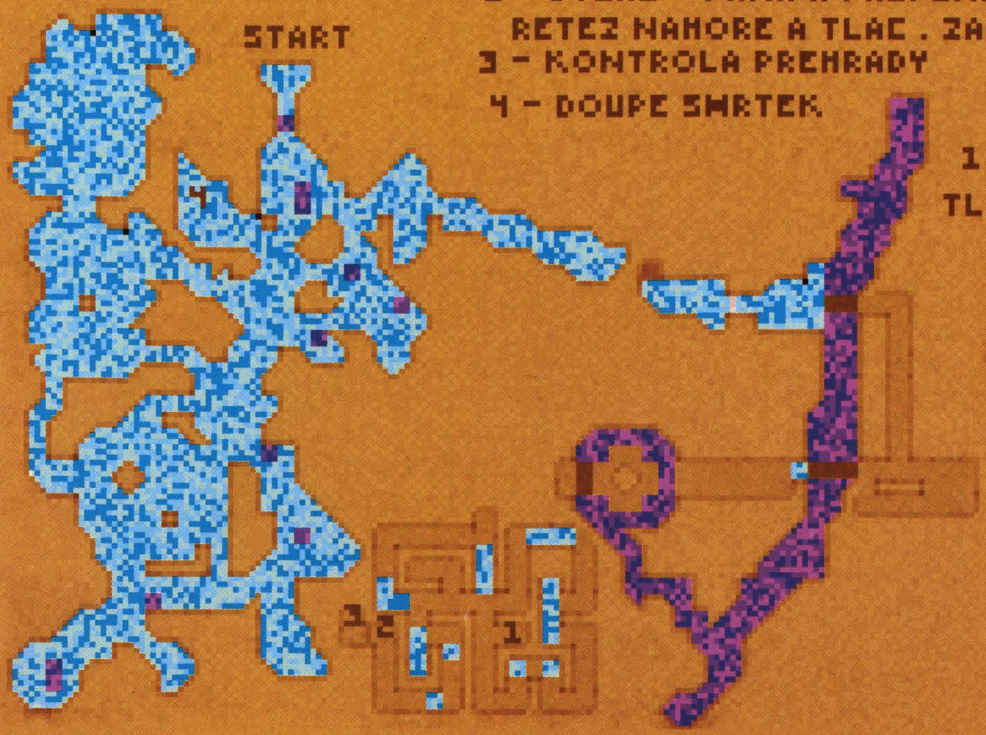


1 - BLAZEN MOKRO
2 - BLACKROCK GEM
3 - BEATRICE DUCH MESTA
4 - KOUZLA, VIZE BUDOUCNOSTI (U NI POUZIT TYCKU)

L 5 xxx

K GEM

xxx LEDOVE JESKYNE LEVEL 1 xxx



2 - DVERE : PAKA A PREPINAC DOLE, RETEZ NAHORE A TLAC . ZAPNUTE
3 - KONTROLA PREHRADY
4 - DOUPE SMRTEK

1 - KLIC : TLACITKO VYPN . (PAKA, PREPINAC A RETEZ MUSI BYT NAHORE)

xxx VEZE xxx

1 - KOVARNA
2 - ZBROJNICE

1 - DAT STRAZI 3 . ZLATYCH, OTEVRE BRANU
2 - ZDE ZAVRIT VNEJSI DVERE A PAK TEPRVE VNITR

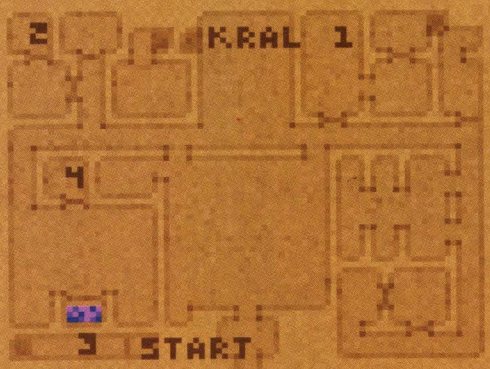
1 - PO ROZHOVORU S KAPITANEM RICI STRAZI HESLO A ON OTEVRE DVERE
2 - KAPITAN
3 - TUTO CELU ODEMKNOUT KLICI OD JANARA A PUSTIT OBRA

1 - TAJNY OTVIRAC DVERI KTERY VSAK ZAVIRA DVERE VSTUPNI

1- SYNOVEC KAPITANA, DA KLIC OD VEZENI OBRA

1 - PROJDES JEN SE SPEC . RUKAVICEMI
2 -BISHOP
PO ZKOMPLET . VEZE A PUSTENI TROLLA MUSITE PROHLEDAT MRTVOLY A NAJIT BLACK ROCK GEM

KILLORN KEEP UROVEN 1



1 - STAREC OGRE CHCE PRAPOR (BANNER)
BOJOVNIK LOBAR UCI BOJOVAT A POVI
VAM OSM PRAVIDEL PRO KOUZELNICI

2 - KOUZELNICI SI SPRATELTE, NEJPRVE DA DYKU
A POZDEJI, PO PRINESENI PAVOUCIHO VEJCE
A AMETYSTOVE TYCE DA ODKOUZLOVACI ZEZLO

3 - DO TETO CHODBICKY POUZE KOUZLEM PORTAL

4 - MORS GOTHA ZDE BUDE MIT CARODEJNOU KNIHU
(KE KONCI HRY)

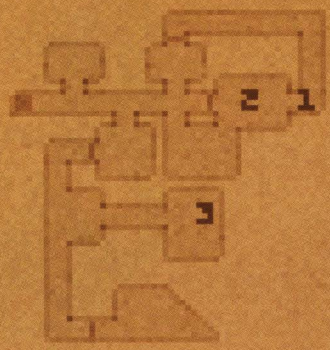
KILLORN KEEP UROVEN 2

1 - KDO SE BOJI NEBEZPECI.
MUZE PORUSIT
CTYREC SVICEK

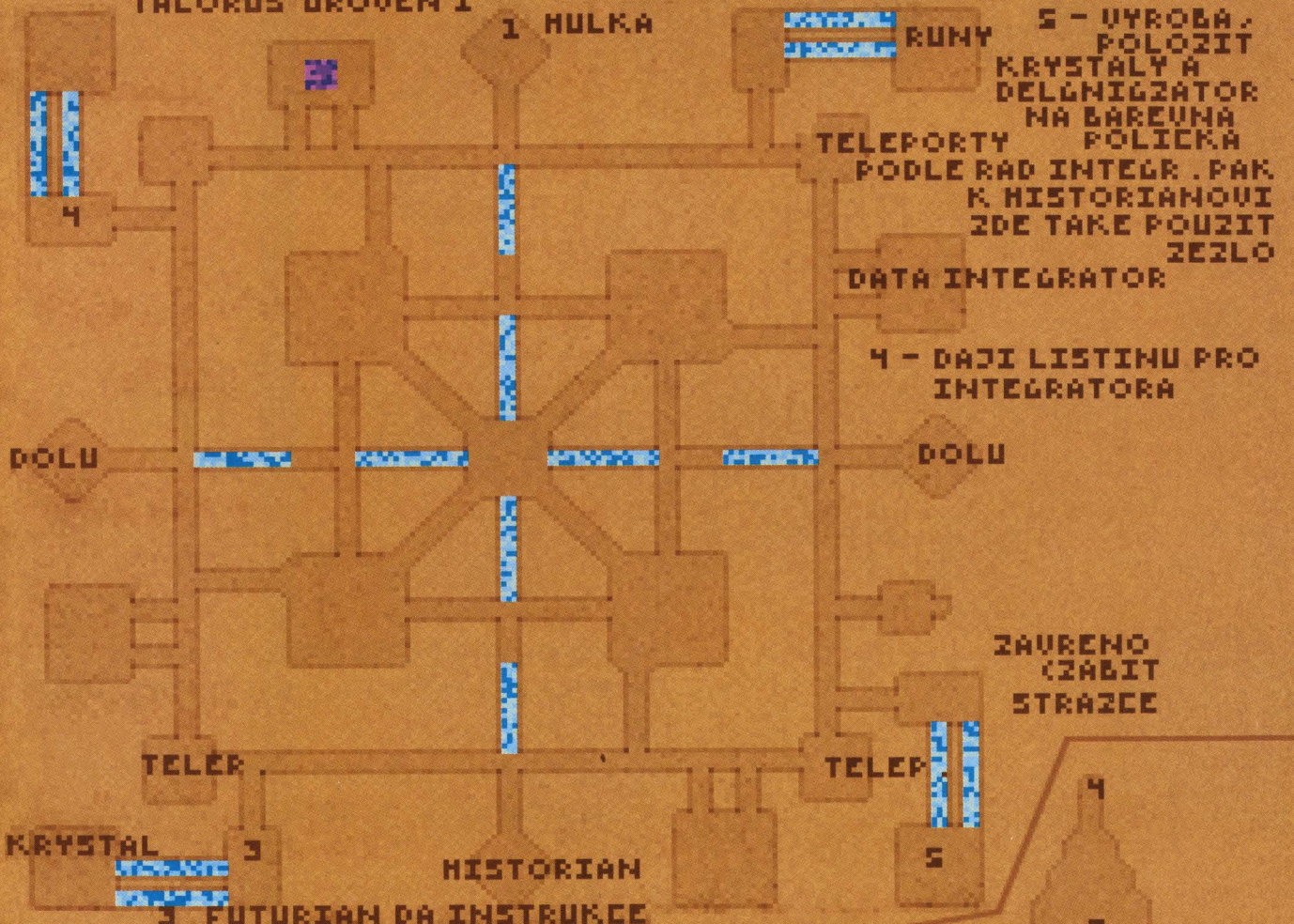
2 - BLACKROCK GEM

3 - KLIC

4 - ZABIT STRAZCE A DVERE
OTEVRIT KOUZLEM,
UVNITR POUZIT ZEZLO

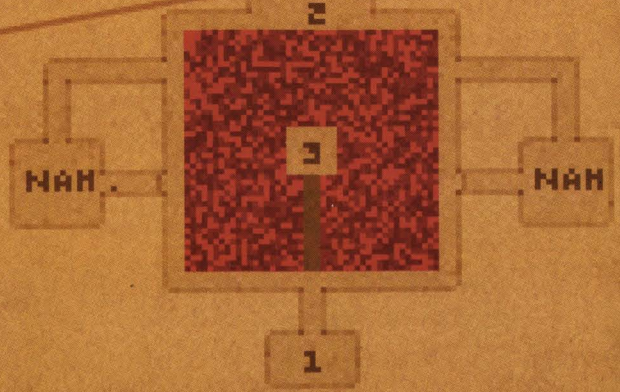


TALORUS UROVEN 1



TALORUS - UROVEN 2

1 - DELGNIGZATOR
2 - KRYSTAL
3 - BLACKROCK GEM
4 - ZEZLO SHOCKWAVE
(OTEVRE PORTAL)



DOBRODRUŽSTVÍ PRO EKOLOGY II - ZTRACENÉ TAJEMSTVÍ DEŠTNÉHO PRALESA

Již název napovídá, že jde o volné pokračování na stejnojmenný první díl. Opět jste v roli neúprosného Adama bojujícího proti všem lotrům a neřádům ničícím životní prostředí.

LODĚNICE

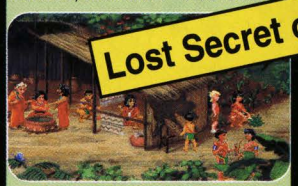
Po přistání hydroplánu dejte celníkovi otevřený pas a imunitní kartu. Promluvte si s indiánem a jděte doprava. Zde skryti za bednami vyslechněte rozhovor dvou mužů. Pokuste si pohovořit s Gonzalesem. Černovlasému chlápkovi, který se v tu chvíli objeví, dejte peníze za papouška. Promluvte si z Gonzalesem a vyzkoušejte sebrat síť. Po nezdárném pokusu získat síť se vraťte a pomozte otci otevřít krabici. Ten vám dá Ecorder a naučí vás s ním zacházet. Od této chvíle zaznamenávejte na Ecorder veškeré údaje o zvířatech, rostlinách, indiánech a ekologických hrozbách. Stačí jen poukázat na žádanou věc, kterou chcete zaznamenat a do Ecorderu se automaticky o této věci vloží základní informace (věcí je mnoho, místa málo, a tak na tyto věci nebudu v průběhu návodu upozorňovat). Nyní běžte na molo a popovídejte si z rybářem a s turistou. Když se pak vrátíte k otci, budete svědky zdařené krádeže. Otec bude nucen odejít na ambasádu pro nové dokumenty a nechá Adama o samotě. Adam posléze usne v rybářské bárce. Dvě neposedné vydry spícího Adama odvezou do džungle.

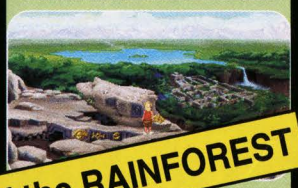
DŽUNGLE

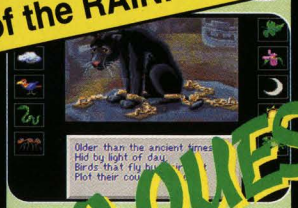
Po noci strávené v džungli se z vody opět vynoří vydry. Dvakrát si promluvte s hnědou vydrou a seberte jí z krku amulet lesního srdce. Po vystoupení na pevninu seberte list pokapaný šťávou. Zbavte les všech odpadků a jděte doprava. Pokuste se vyšplhat na strom a až vás napadne dotěrný hmyz, namažte se šťávou z listu a zkuste to znovu. V koruně stromu hoďte řeč se všemi živými tvory. Pokračujte po dolní mohutné větvi do další místnosti nalevo. Pohovořte si s ptákem a seberte fialové květy blízko vašich nohou. Vraťte se a pokračujte nahoru. Smradlavého ptáka obejděte pomocí fialových květin a vylijte vodu z květů vpravo. Když slezete dolů, zjistíte, že jste roztokem z rostlin uhasili doutnající cigaretu v tukaním hnízdě. Již tradičně se všemi přítomnými promluvte a jděte po horní větvi doleva. Pták vám podá další informace a vy pokračujte vlevo. Dojděte až na krajní větve a seberte starý, dřevěný buben. Slabé větve ale Adama dlouho neudrží a zlomí se. Adam spadne přímo do prasečího rochniště.

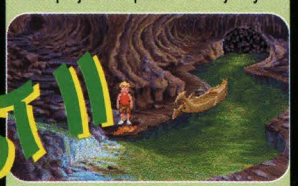
INDIÁNSKÁ VESNICE

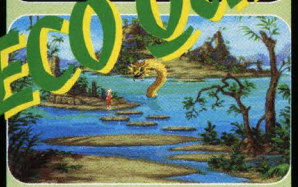
Seberte zelenou liánu a žluté ovoce. Na žluté ovoce přilákejte prase. Jakmile se vepř zakousne do vábivého ovoce, neztrácejte čas a hoďte na něj smyčku ze zelené liány. Prase vás vytáhne z nechutné bahenní břečky. Jděte doprava a položte svůj dřevěný buben na bambusovou konstrukci vedle dalšího bubnu. Vytvoříte tak jakýsi nástroj. Uchopte paličku a zahrajte na tento nástroj melodii podle předlohy, která se vám zobrazí. Tuto předlohu si někam poznamenejte, nebo si ji zapamatujte. Po odehrání melodie si vezměte nazpátek buben. Jděte doleva a nahoru. Vlezte do prvního vchodu. Pomocí bubnu zahrajte melodii z vesnice, seberte buben a vstupte do nitra stromu. Uvnitř lesního srdce si sedněte na spleť kořenů a seberte spadlou větévku. Ještě než vyjdete, s lesním srdcem si popovídejte. Nyní vlezte do stromu prostřední cestou. Zde si vezměte ze země plod a vyjděte ven. Když vejdete cestou úplně vlevo, objevíte se u krásného jezírka. Seberte šálek a naplňte ho pronikavě zářivou tekutinou. Vraťte se do vesnice a promluvte si se všemi obyvateli. Klukovi u šamanovy chýše dejte buben a pomocí liány se přehoupněte přes potok. Z keře utrhněte červené bobule a vezměte indiánský náhrdelník. Tento náhrdelník dejte ženě s dítětem úplně vlevo. Ta vám ale náhrdelník odmítne, a tak ho dejte její sestře, která sedí mezi indiánskými koberci o jednu obrazovku napravo. Za náhrdelník dostanete složitý model města vyřezaný v jakémsi indiánském šperku. Vraťte se doleva a seberte mačetu ležící poblíž indiána. Mačetu dejte mladé dívce, která lenoší při trhání bylinek. Dívka vás obdaruje několika kořeny ze zelené rostliny. Kořeny potřebuje baba kořenářka pro svůj dryák, který mixuje ve společnosti dvou starších dam. Když od vás dostane kořeny, vyzve vás, abyste si do šálku nabrali trochu jejího lektvaru. Bohužel, zatím žádný prázdný šálek nemáte. Běžte tedy k šamanovi. Na stoličku před jeho chýší položte tekutinu z jezírka a plod, který jste získali uvnitř lesního srdce. Potom na okamžik opusťte tuto místnost a když se pak vrátíte, najdete na stoličce zelený léčivý lektvar. Ten seberte a doneste ho ženě s dítětem. Za tento čin dostanete hliněný šálek, který se hodí pro kořenářčinu směs. Tomuto sladkému nápoji nikdo neodolá a mlsný motýl teprve ne. Motýla chytnete tak, že misku s lektvarem položíte mezi ostatní hliněné mísy vedle prasečího rochniště (rochniště, rochnišťo, rochnišťata - před redakce). Motýl začne nasávat červenou tekutinu a tak ho i s miskou snadno polapíte. Odneste ho mladíkovi, který stojí u vchodu do šamanovy chýše. Jak indián ustoupí a uvolní vám průchod do chýše, bez váhání vstupte a navštivte šamana.

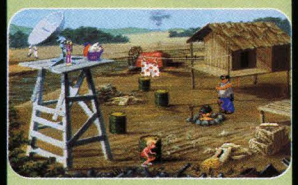












Lost Secret of the RAINFOREST

ECO QUEST II

ŠAMAN A SMRTÍCÍ POŽÁR

V chýši si nejdříve promluvte s šamanem a pokuste se vyrobit masku pomocí misky s červenou barvou. Okamžitě, jakmile se posadíte, strhne se prudký liják a děravou střechou začnou padat kapky přímo na místo určené pro šamanova pavouka. Nezbude vám nic jiného, nežli střechu spravit. To učiníte pomocí zelených listů pokapaných šťávou, které jste dříve použili na odehnání dotěrného hmyzu. Nejdříve vyšplháte po bambusové tyči nahoru ke stropu a pak listím zalepíte díru ve střeše. Když se odporný, líný pavouk odplazí na své místo, slezte dolů a opět zasedněte k šamanovým pomůckám. Dejte červené bobule z inventáře do misky. Poté si vyberte vzor, který má zdobit vaši tvář a všichni obyvatelé vesnice v čele s šamanem se přemístí do nitra magického stromu. Uvnitř stromu dejte šamanovi větévku a seberte žlutý květ, který spadne z koruny stromu. Náhle je indiánská seance přerušena požárem. Když se Adam vymotá z dusivého kouře, zjeví se před ním lítostivě vyhlížející netopýr zamotaný v nepropustné síti. Nejdříve si s netopýrem promluvte a pak mu ukažte amulet lesního srdce. Když se budete snažit vyprostit netopýra ze sítě, budete chyceni Gonzalesem a odvlečeni do tábora.

LÁGR

Ocitnete se v nepříjemné pozici vězně přivázaného k dřevěné židli. K vašemu štěstí nejste jediný vězeň. Je zde s vámi i netopýr, který je zavřený v kleci na západku z mrkve. Když mrkev sníte, dáte svobodu netopýrovi. Ten na oplátku přehryže vaše lana. Běžte do vedlejší místnosti a z černobílého kufru vyndejte tenisovou raketu. Z postele seberte obě dvě prostěradla a malý elektronický diář. Ze stolu vezměte zprávu z faxu. Zprávu si přečtěte a odstrčte tygří kůži. Škvíru v podlaze mírně rozšiřte. Když pak tygra zataháte za ocas, vyplivne papír se vstupním heslem pro kapesní diář. Papírek seberte a přečtěte si ho. Potom zapněte elektronický diář a hned najděte soukromé, tajné poznámky pod ikonou klíče). Po vyzvání „enter password" napište jméno z papírku. Číslo, které se vám objeví je kód pro nedobytný trezor. Vypněte diář a nastavte číselný kód na trezoru. Po otevření trezoru seberte všechny věci. Svažte obě prostěradla dohromady a vytvořené lano přivažte za nohu postele. Nyní vám již nic nebrání k odchodu na čerstvý vzduch. Nikdy ovšem neodcházejte dveřmi. Gonzales sice není zrovna obdařený bystrostí, ale ve dveřích vás vždy chytne. Jak si Gonzales začne listovat svou kuchařskou knihou, přeběhněte za sud, který je nejblíže k radaru. Ve chvíli, kdy si Gonzales natrhá zeleninu a opustí místnost, vylezte nahoru na radar. Radar deaktivujte a seberte ruční vysavač. Ouha, příčky u žebříku se zlomily. Nastává problém, jak se dostat dolů. Z koše s prádlem vytáhněte kšandy. Ty připevněte na radar a dolů se jednoduše zhoupněte. Opět se přikrčte za tmavě zelený sud. Vysavačem posbírejte žluté zrní rozsypanné z velkého roztrženého pytle. V inventáři potom zrní z vysavače vyndejte. Za tímto sudem počkejte až do návratu Gonzalese. Ten přijde jen na okamžik, aby naházel rozčtvrcenou zeleninu do kotlíku. Okamžitě jak opět odejde, přeběhněte za zadní sudy a odtamtud běžte horní cestou do místnosti napravo. Tam uvidíte Gonzálese jak seká dříví. Když si polínka posbírá a půjde přiložit, hoďte ptákům v kleci zrní. Malým stříbrným klíčem z inventáře odemkněte klec a vypusťte ptáky do volné přírody. Gonzales začne ptáky bezvýsledně honit a tak se ho zbavíte nadobro. Pak seberte zaseknutou sekyru v pařezu. Sekyrou si z mohutného kmenu vysekejte něco, co se vzdáleně podobá kajaku. Tento svůj škuner odstrčte na vodu a nasedněte do něj. Z brašny vytáhněte tenisovou raketu, kterou použijte jako pádlo. Padouch Slaghter se za vámi vydá v moderním motorovém člunu. Pádlujte, co vám budou síly stačit. Po chvíli se před vámi objeví obrovský vodní vír. Abyste se nedostali do spárů lotrů, riskujte svůj mladý život a pokuste se vír přeplavat. Bohužel se vám to nepodaří a vír vás stáhne pod vodní hladinu. Avšak o život Adama vodní vír nepřipraví. Naopak mu ještě pomůže k útěku. Vír je totiž způsobený trhlinou ve stropě jedné z podzemních jeskyň.

JESKYNĚ

Ocitnete se v tmavé, ponuré jeskyni plné netopýrů. Se všemi netopýry si promluvte a pokuste se sebrat zelené listy poblíž netopýra bránícího vstup do další jeskyně. Netopýr vám dovolí listí vzít, až když mu ukážete amulet lesního srdce. Opět si se všemi netopýry pohovořte. Zapněte Ecorder a vyhledejte v něm latinské názvy jednotlivých netopýrů. Tyto latinské názvy odpovídají názvům listů ve vašem inventáři. Každému netopýrovi pak dejte list, který má stejný název jako netopýr. Když všichni netopýři opustí jeskyni, nic vám nebrání v cestě do další místnosti. Ve vedlejší jeskyni se pověste za nohy na trám trčící ze zdi nad spícím netopýrem. S netopýrem si pokecejte a ukažte mu amulet lesního srdce. Slezte dolů a seberte třpytivě modrý kámen ve velikosti lidské hlavy. Kámen položte do otvoru před kamennou sochu jaguára. Jaguár obživne a bude vás žádat o pomoc. Musíte odpovědět na deset jeho hádanek. Tyto hádanky jsou velice jednoduché a vy na ně odpovídáte formou výběru jednoho z deseti obrázků. Nejste ani omezeni počtem pokusů a když se náhodou netrefíte napoprvé do správné odpovědi, tak se nic neděje. Po osvobození jaguára seberte zlaté pírko a pokračujte dál. Vaše netopýří přítelkyně se náhle bude cítit velice špatně. Promluvte si sní a dojděte pro starého, moudrého netopýra (místnost s jaguárem). Od něho dostanete zvláštní píšťalku ve tvaru ptáka. Hned na ni zapískejte. Tím vyplašíte hejno černých netopýrů zavěšených ve východu z jeskyně. Nasedněte do loďky a opusťte tmavé, chladné netopýří jeskyně.

TROPICKÉ JEZERO

Vaší poklidnou plavbu náhle vyruší díra v lodi způsobená dopadem kokosového ořechu na příď vaší dřevěné pramice. Plavte směrem dolů a vyšplhejte po liáně do koruny stromu. Utrhněte červené ovoce a v inventáři prozkoumejte peněženku a zlatou masku. Najdete fotografii vaší rodiny a těžké zlaté kolo. Plavte nazpátek a doprava. Nervózně přešlapující opici hoďte plod červeného ovoce. Vylezte na malilinkatý ostrůvek a seberte ostré piraní čelisti. Doplavte do místnosti s červenými plody a pomocí ostrých zubů přeřežte kořeny leknínového listu. Na list si lehněte jako na nafukovací matraci a plavte k ubohé opici. S opicí pokecejte a vylezte na ostrůvek. Šťastná opice nasedne na leknínový list a odplave neznámo kam. V tom okamžiku vás chytne do svých pařátů obrovský šedočerný, hrůzu nahánějící orel. Moc ho nedrážděte. Jen s ním hoďte řeč a dejte mu zlaté pírko. Orel vás pak odnese ke vstupu do zlatého města.

Název hry:	Eco Quest II	
Firma:	Sierra	
Rok výroby:	1993	
Typ hry:	adventura	
Na počítač:	XPC	
Minimum:	386/40, 1 MB RAM, 9 MB HD, VGA	
Originalita	80	xxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	79	xxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	82	xxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	82	xxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	71	xxxxxxxxxxxxx
Efekty	70	xxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 78%

Poznámka: Sierra podporuje ekology - hip, hip, hipí.

ZLATÉ MĚSTO

Z pahorku, na který vás orel donese, odstraňte všechny nečistoty. Seberte lupu a zlatou masku položte na chybějící černé místo vedle dalších zlatých emblémů. Ze skrýše, která se přiložením masky otevře, seberte zlaté peníze. Ty potom položte na pravý konec obrovského balvanu. Mince ale nebudou stačit a tak k nim přiložte ještě těžké zlaté kolo. Balvan se přetíží a na levé straně uvolní podzemní vstup k branám zlatého města. Před bludištěm se lupou podívejte na šperk od indiánky. Uvidíte tak kompletní mapku zlatého města. Prolezte bludištěm až ke vstupu do haly. V hale potom složte nástěnnou malbu indiána hrajícího na píšťaly. Otevře se tajná skrýš, ze které seberte právě ony píšťaly. Z této malby jedním pootočením každého kousku dostanete kresbu tančícího indiána. Tentokrát ze skrýše seberte zlatou helmu a pohár se zlatým práškem. Pomocí malých děr ve stěně vylezte k obrazu a zatahejte hada za ocas. Slezte dolů a pokračujte otevřenými tajnými dveřmi. Po několika kamenech přeskákejte na malý ostrůvek. Dávejte přitom pozor, aby jste si nespletli kámen s žlutým krunýřem. Na ostrůvku si vezměte na hlavu zlatou helmu a ukažte na vodu. Vodnímu hadovi, který se před vámi vynoří, zahrajte na píšťaly. Když pak had usne, přeplavte na velký ostrov uprostřed křišťálově průzračného jezera.

OSTROV

Při pokusu natočit kamennou hlavu fontány do správné polohy vás chytne do svého silného sevření zelená liána. Ukažte jí tedy amulet lesního srdce. Liána vás odhodí a vy pootočte kamennou hlavou. Kamennému totemu seberte z náručí misku a položte ji do proudu vody tak, aby voda tekla i na nevyklíčená semena. Do misky rozdrťte žlutý květ z nitra lesního srdce. Když pak seberete vyklíčené semeno, bude krásná přírodní idylka přerušena přílétem helikoptéry na písečnou pláž ostrova. Samozřejmě to není nikdo jiný než darebák Slaughter. Jak začne kopat vedle fontány díru, použijte na něj pohár se zlatým prachem. Slaughter nebude přes zlatý prach vidět a zaplete se do zelené liány. Zapískejte na píšťalku ve tvaru ptáka a vaši netopýří přítelkyni pokropte z fontány. Po sladkém polibku vás orel odnese do vypálené vesnice. Do připravené díry zasaďte vyklíčené semeno. Na závěr ještě zapískejte na netopýří píšťalku a promluvte si s vaší věrnou přítelkyní. Pak už se jen nechte unášet strhujícím koncem.

DAN FARNBAUER

LAURA BOW II

THE DAGGER OF AMON RA

DÝKA AMON RA

Název hry:	Laura Bow II
Firma:	Sierra
Rok výroby:	1992
Typ hry:	adventure
Na počítač:	PC
Minimum:	10 MB HD, VGA, jemný apřesný driver na myš
Originalita	80
Zábava	86
Prostředí	92
Grafika	81
Hudba	80
Efekty	77

EXCALIBUR verdikt: 82%

Tuto adventuru od SIERRY jsme si v minulých číslech pěkně vynachválili a slíbili jsme Vám návod. Slib plníme a řešení máte nyní k dispozici. Musím říci, že dohrát LAURU II nebylo nic jednoduchého a pokud jste se rozhodli tak učinit, počítejte s tím, že nad touhle hrou strávíte celé dny. O čem hra přesně pojednává se nebudu rozepisovat, vyčerpávající informace jsem podal již v recenzi v čísle 14 (LAURA BOW II 85%). Hra má celkem šest částí, tzv. aktů, které jsou všechny velice odlišné. Podívejme se tedy na akt první:

AKT 1. Nose for News
(Nos na novinky)

V novinářské kanceláři prozkoumej odpadkový koš u stolu a vezmi míček. Pod levým rohem ubrousku na tvém stole leží klíč, kterým odemkni šuple a vezmi si novinářský průkaz. Vyptej se kolegů na všechno okolo loupeže a vyjdi na ulici. Nyní můžeš buďto přivolat taxi (tukni na znamení TAXI), dát řidiči průkazku a ukázat mu ve svém notesu, kam má jet nebo můžeš jít pěšky. Pozor, předtím, nežli přejdeš jakoukoliv silnici se musíš rozhlédnout na obě strany, zda nejedou auta a teprve potom přejít. Najdi opilce ležícího před policejní stanicí a probuď ho. Vejdi do policejní budovy, popovídej si s muži o všem, co tě napadne a vyjdi ven. Opilec by měl být pryč, seber tedy volný kupón na hamburger a vrať se před novinářskou redakci. Zde nyní Luigi prodává hamburgry. Dej mu kupón, výsledek svého úsilí dones na policejní stanici a daruj ho seržantovi. Ihned se může zeptej na „Speakeasy" a dveřmi projdi do kanceláře detektiva O'Rileye. Vyptej se ho na všechno možné, opusť stanici a jeď do doků. Pomahače Steva zde opět pořádně vyslechni, hlavně na Cartera a Carringtona. Dále jeď před prádelnu, kde několik kluků mačká mravence. Povídej si s nimi tak dlouho, až ti vymění míček za lupu. Jeď do Speakeasy. Taxi bude zavalené odpadky, které musíš pořádně prohledat, abys našel prádelní lístek. Bouchačovi hlídajícímu dveře do Speakeasy řekni, že znáš heslo a ukaž mu stránku v notesu s nápisem CHARLESTON (toto heslo ti musel prozradit seržant po darování hamburgru). Uvnitř si promluv s mužem zvaným Ziggy a pořádně ho vyzpovídej. Jeď do Lo Fats laundry a na nalezený lístek si vyzvedni večerní šaty. Šaty si oblékni na toaletě ve Speakeasy a takto vyšňořen se vydej na večerní slavnost do muzea.

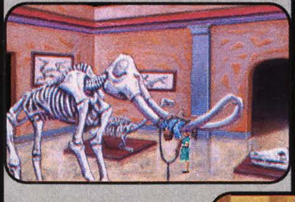
AKT 2 Suspects on Parade
(Přehlídka podezřelých)

Hlídači Heimlichovi ukaž svůj novinářský průkaz a vejdi do muzea. Poteče mnoho krve, než tuto budovu opustíš naposledy. Ve velké hale je zde shromážděno spousta hostů, kteří se seskupují po dvojicích či po trojicích a mluví mezi sebou. K některým z těchto skupinek se musíš přikrádat zezadu a tiše poslouchat jejich rozhovory. Takovýchto rozhovorů můžeš vyslechnout celkem 14, přičemž se snaž dobře se s lidmi seznámit a získat co nejvíce informací a současném dění, o krádeži a o muzeu. Důležité je osobně si promluvit s mládencem Stevem venku před muzeem. Se stolu seber skleničku, která bude dobrým pomocníkem při poslouchání za dveřmi. Vpravo se nachází obchůdek s artefakty. Vejdi dovnitř a lupou pečlivě prozkoumej všechny dýky ve vitríně, jedna z nich bude ukradená dýka Amon Ra! Po tomto objevu budeš sice vyhozen z obchodu, ale můžeš se vydat nahoru po schodišti do části historických expozic. Najdi místnost s mumiemi, lupou prozkoumej kapky krve na zemi a kámen s hieroglyfy na stěně (Rosetta Stone), obojí je nutné k dohrání hry! Zvedni pohozený medailonek a prozkoumej ho. Otevři podezřelou mumii a ouha - první tuhej. Velice pečlivě prohledej mrtvolu, pamatuj

si, že každou mrtvolu musíš důkladně prohledávat! V náprsní kapse mrtvého Cartera najdeš notýsek, který si přečti a mrtvolu opusť. Po rozhovoru s detektivem se dostaneš do dalšího aktu.

AKT 3 - On the Cutting Edge
(Na ostří nože)

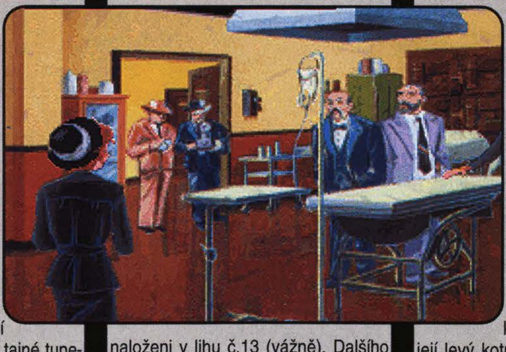
Hned na začátku této části hry si pečlivě projdi všechny přístupné místnosti a zapamatuj si jejich strukturu - která pracovna je čí, atd. Neustále mluv se všemi lidmi, dokud jsou ještě naživu, jinak tento akt neskončí. V postupu nebudu uvádět, kdy a kde přesně máš pomocí skleničky poslouchat za dveřmi, ale je dobré to neustále zkoušet, jakmile zaslechneš hovor. Nejdříve si promluv s Tut Smithem (měl by být u mumií) a pak jdi do Carringtonovy kanceláře a seber kus uhle z krbu. Jdi do místnosti s dinosaurem, pořádně jej prozkoumej a spusť jeho mluvicí mechanismus. Z vitríny s vykopávkami seber pořádnou kost, která bude velice potřebná. Pokračuj do pracovny Yvette a prozkoumej odpadkový koš. Nalezený papírek začerni uhlem a polož ho na rozsvícenou lampu. Až si ho přečteš, prozkoumej lampu a zhasni ji. Vyjdi z místnosti, chvíli bloumej a vrať se zpátky. Opět se podívej na lampu a seber vystydlou žárovku. Najdi halu s jedinou sochou (socha Rodin) a prozkou-



mej hlavu sochy lupou. Na hlavu zatlač a jdi do místnosti vpravo, kde se otevřelo tajné schodiště. Než půjdeš dolů, vyměň rozbitou žárovku za funkční z Yvettiny lampy. Dole si opět zapamatuj rozložení místností. V dolní hale rozbij vitrínu, ve které je lampička a lampičku si vezmi. Pokud tě přeruší hlídač, vrať se pro lampičku později, budeš ji nutně potřebovat. Do této spodní části muzea vedou také tři tajné tunely, ve kterých si musíš svítit lampou. První vede z Heimlichovy pracovny do pracovny Carringtona. Otevírá se tlačítkem schovaným za vitrínou s Heimlichovými medailemi. Druhý tunel vede z kanceláře Olympie do preservační laboratoře. Otevírá se zatlačením na roh Rhesovy lebky ležící na Olympině stole. Třetí chodba vede z Ernieho kanceláře do místnosti s mumiemi. Otevírá se tajným tlačítkem za Ernieho stolem.

Dalšího tuhého naleznete v místnosti s pterodaktylem, prozkoumejte jeho tělo lupou (před smrtí bohužel ztratil hlavu). Hlavu ubožáka naleznete přišpendlenou v pokoji s maskami vystavenými na mapě světa. Jděte do pokoje Dr. Carringtona, kde leží třetí

tuhý. Lupou prozkoumejte krvavá písmena na stole. Je to C a P, neboli Crime & Punishment (Zločin a trest), což je jedna z knih v knihovně. Najděte ji a podívejte se dovnitř. Za obrazem na zdi je skrytý sejf. Číselná kombinace k jeho otevření se nachází v notýsku s telefony ležícím na stole vedle mrtvého. Trezor otevře číslo u jména „B. SAYFF". Trezor otevři a prozkoumej. Všimni si odposlouchávacího zařízení na stole a občas sem zajdi mačkat jeho tlačítka a poslouchat hovory v jednotlivých pokojích. Jdi do pokoje Ernieho Leache a rychle seber štípačky z bedny s nářadím, smyčku na hady zpod jeho stolu a přečti si jeho notýsek nazvaný „Alcoholic index". Zapamatuj si, že afričtí vepři jsou

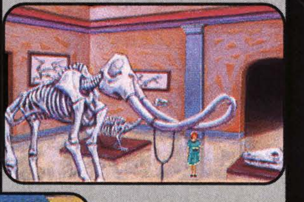


naloženi v lihu č.13 (vážně). Dalšího tuhého nyní nalezneš v expozici s mamutem. Prozkoumej jeho tělo. Kromě zápachu lihu na něm nalezneš i pár chlupů z vepře. Jdi do galerie s obrazy a pečlivě prozkoumej velkou malbu vpravo. Je na ní nakreslený malý klíček, který, když ho vystřihneš štípačkami nebo vyřízneš dýkou Amon Ra, odhalí schovaný klíč. Pokračuj do místnosti s pterodaktylem a ustřihni kleštěmi kus drátu poblíž mrtvoly. V Heimlichově kanceláři vezmi sýr z pastičky na myši pomocí smyčky na hady. V knihovničce zde najdi knížku básní (Poetry), ve které je Yvettin podvazek a milostné psaníčko. Podvazek si vezmi.

Jdi do maličké laboratoře severně od nádrží s lihem, vezmi si maso z ledničky a otevři klíčem truhlu. Ihned po otevření do ní vhoď maso z ledničky a pečlivě prozkoumej kostru pravého Dr. Carringtona, nezapomeň sebrat hodinky. Před pokojem s nádržemi by nyní měla ležet na stolku lahvička s olejem Snake oil. Ta je velice nutná, musíš ji sebrat. Jdi k nádržím s lihem a vylez po žebříku na nádrž 13. Po chvíli míchání vylovíš dýku Amon Ra.

AKT 4 - Museum of the Dead
(Muzeum mrtvých)

Jdi do kanceláře Yvetty a promluv si s ní. Vyjdi ven a skleničkou si vyslechni její rozhovor se Stevem. Až všechno utichne, vrať se do kanceláře a prozkoumej Yvettin stůl. Lupou můžeš nalézt kus látky a zrzavé chlupy, které vezmi, pokud to bude možné. Seber pohozenou Yvettinu botu. Jdi do galerie s obrazy a dinosauří kostí rozbij sochu. Prozkoumej mrtvou ženu, všimni si hlavně chlupů v její ruce (chlupy zkus opět sebrat) a vezmi brýle (Bifocals). Jdi do místnosti s brněním a podívej se, zda na zemi neleží stará bota, pokud ano, vezmi ji, pokud ne, později. Jdi do kanceláře Olympie a buď velice opatrný, jelikož je tam puštěná zmije. Na zmiji třikrát stříkni Snake olej a až bude v koutě, chyť ji do smyčky na hady. Lahvičku s olejem (pokud je zcela prázdná) si nyní jdi doplnit



z kontejneru, který leží na stolku, kde si lahvičku našel. Lupou se podívej do vitríny na kus kamenu Rosetta stone (jestliže zde není, nachází se v jiné místnosti, prozkoumat ho však musíš, jelikož později budeš potřebovat celou abecedu hieroglyfů ve svém notesu). Prozkoumej ustknutou ženu a vezmi si prášek Smelling salts z její kapsy. Prozkoumej také její levý kotník a zjistíš příčinu smrti. Na zemi vedle mrtvoly leží několik bobulí vína (grapes), které si vezmi s sebou. Opusť pracovnu.

AKT 5 - Rex takes a bite out of Crime
(Dinosaur všechno vyřeší)

Celý tento akt je jedna velká honička mezi tebou a vrahem. Veškeré úkony a lsti musíš provádět co nejrychleji a bezchybně, jinak tě vrah dostane. Nejdříve rychle běž do místnosti s pterodaktylem a zadrátuj dveře ustřipnutým lankem. Proběhni do zbrojírny a zataras dveře dřevem. Pokud ještě nemáš botu, seber ji teď (leží u kovového psa). Běž nahoru chodbičkou, přisuň si židli k zamčeným dveřím a pootevři malé okénko, vrah si bude myslet, že jsi utekl tudy. Běž nahoru a doleva a zavři se do levé mumie. Čekej, až vrah prohledne místnost a odejde hledat jinam, potom rychle vyběhni a sprintuj do místnosti v chodbičce, která byla dříve zamčená, ale šílenec roztřískal dveře (zmáčlo ho okénko). Pohni jeřábem tak, aby bedna blokovala dveře, rychle skoč do malého výtahu a stiskni páku. Dole podepři dveře nejbližší mumií a pomocí hadí smyčky odemkni zavřenou mumii u levé stěny. Mumií proběhni do haly vyznavačů boha slunce Ra. Nyní budeš muset odpovědět na dvě hádanky ukazováním na příslušné hieroglyfy ve svém notýsku. Odpověď na první hádanku je „WOMB"(děloha) a odpověď na druhou je „TOMB" (hrob). Takto odpovědět můžeš pouze tehdy, jestliže sis pečlivě prohlédl oba kameny Rosette nahoře v muzeu. Jakmile odpovíš, dostaneš se do kotelny a vida, tady leží náš mládenec v limbu. Navlíkni mu botu ze zbrojírny a oživ ho použitím prášku (Smelling salts) z Olympiiny kanceláře. Za symbolem slunce je ve stěně schovaný tajný tunel. Symbol odval a vstup - nemusím snad připomínat, že všechno je třeba dělat velice rychle, jelikož vrah s kulometem je ti stále v patách. V tunelu rozsviť svou lampičku a hejno hadů zažeň Snake olejem. Doufám, že sis ho nezapomněl naplnit, není to nic příjemného, hrát celý akt znova (mně se to povedlo - je to hrůza!). Na vrcholku tunelu budeš mít problémy s krysami. Zbavíš se jich tak, že kus sýra z Heimlichovy kanceláře prohodíš otvorem ve stěně ven z muzea a krysy se za ním pustí. Z tunelu vylezeš dinosauří tlamou (!) a teď musíš zničit vraha. Rychle stiskni tlačítko, které spouští dinosauří mluvicí mechanismus, šílenec s kulometem bude skousnut.

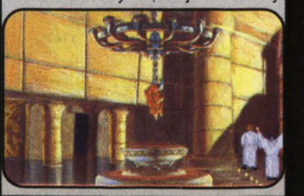
AKT 6 The Coroners Inquest
(Ohledání mrtvoly)

V tomto posledním aktu musíš pouze správně odpovídat na otázky, které ti detektivové dávají. Pokud v tomto testu neuspěješ, vrah se časem vyléčí v nemocnici, najde si tě a pomstí se. Proto na otázky odpovídej takto:

Dr. Pipina Cartera zavraždil inspektor O'Riley, motiv měl finanční
Ziggyho zavraždil O'Riley, motiv měl rovněž finanční
Ernieho Leache zabil O'Riley, motiv finanční
Yvettu Delecruix zabil opět O'Riley, motivem byla žárlivost (Jealousy)
Countnessu zabil O'Riley, motivem bylo zastření jiného zločinu (Cover...)
V bedně jsi našel kostru Dr. Carringtona, kterého zabil a hrál W. Little
Watneye Littla zabil pro změnu O'Riley s motivem finančním
Dýku Amon Ra ukradl Watney Little
Za celou krádeží stál O'Riley, přemluvil W. Littla, aby dýku ukradl
Obrazy kradla Countess Lavinia
Obrazy jí pomáhal krást Watney Little
Padělky obrazů pro Countessu tvořil Ziggy Ziegfeld
Nejvyšším knězem Amon Ra byl Rameses Najeer
Pomocné práce (fencing operations) pro zločince dělal Ernie Leach

Tvým posledním úkolem bude prokázat své obvinění konkrétními důkazy - porotě musíš předložit dýku Amon Ra (Dagger of Amon Ra), Watneyovy policejní záznamy (Watneys police file), medailonek (Ankh Medallion), zrzavý chlup O'Rileye (Red hair), hodinky (Pocket watch), štípačky (Wire cutters), uhlem potřený papírek (Carbon paper), brýle (Bifocals), Pipinův deník (Pipins notepad), Yvettin podvazek (Garter), bobule vína (Grapes), chlupy kance (Warthog hairs) a Yvettinu botičku (Yvettes shoe). Pokud na všechno dobře odpovíš a všechny předměty dáš porotě k dispozici, můžeš si vychutnat závěrečnou sekvenci. Takže čau u dalších složitých adventur.

ANDREW



VEIL OF DARKNESS

Přestože ANDREW v posledním EXCALIBURU přiznává, že s hrou nemůže pohnout, tady nabízím kompletní řešení (cha, cha, cha, páni Velmistři !!).

Některá doporučení, která platí pro celou hru, bez ohledu na čas a místo: Vždy se pobav s lidmi v hospodě, dozvíš se o nových lokalitách i jiné zajímavé informace. Měj při sobě vždy dost stříbrných peněz, budeš je potřebovat. Peníze získáš jednak prodejem léčivých bylin apatykářce, mnohdy je najdeš na nečekaných místech. Sbírej všechny byliny, pokud se ti vejdou do batohu či do pytlů, mnohé z nich lze použít pro léčení otrav a nemocí získaných v souboji s různými příšerami. Uvedu ty, které budeš asi potřebovat nejčastěji: MOTHERWORT - mateřídouška. Léčí všechny nemoci- disease. NASTURTIUM - řeřicha. Léčí slabost - week; CARLINE THISTLE -bodlák. Léčí otravy. Utrpěné rány vyléčí cikánka, pokud řekneš „wounds" /rány/. Nepodařilo se mi najít recept na zabití všech příšerek, ale pro zdárné dohrání hry do konce to ani není nutné. Na kostry používej mechanicky vidle, dřevěnou tyč nebo mešní žezlo. Na vampíry platí svěcená voda, kterou buď koupíš v klášteře, nebo najdeš. Na vlky používej nůž či vidle. Po splnění každého důležitého úkolu vám ve hře zmizí část proroctví ze starobylé listiny. Jednotlivé části proroctví budu v návodu uvádět v momentě, kdy se jimi budete zabývat, takže první dva úkoly hned na začátku hry:

FROM THE EVER DARK SKY SHALL HE DESCEND IN A BIRD OF STEEL.

SALVATION FOR THOSE WHO HAVE BEEN UNRIGHTOUSLY DAMNED.

A teď už řešení. Jak brzy zjistíš z proroctví, je před tebou mnoho úkolů. Řešení proto rozdělím podle jednotlivých úloh. Předměty je možno sbírat na přeskáčku, i některé úlohy lze řešit v předstihu, moje řešení se mi zdá nejpřehlednější. První dva úkoly se vyřeší automaticky. Po havárii letadla se probudíš u Kyrila v posteli. Popovídej si s jeho dcerou, pak si mu řekni o dýmku /PIPE/ a jeho sluhovi Ivanovi o peníze /COINS/. Promluv ještě jednou s Kyrilovou dcerou, po troše flirtu ti dá mašli do vlasů.

U bylinářky kup fenykl /FENNEL/, v krámku kup lampu, tabák a hřebíky /LAMP, TOBACCO, NAILS/. Ve stařím domě seber páčidlo. Mezi krámkem a apatykou je hroutící se dům, kde najdi na zemi krev, strč do knihovny a v tajné místnosti seber kladivo a kus košile. Vrať se ke Kyrilovi, dostaneš proroctví.

HE MUST FREE A MAN CURSED FOR CURIOSITY'S SAKE.

Jdi do hospody, promluv s hostinským, dá ti sirku. Promluv s lidmi, dostaneš mapu a dozvíš se o farmě. Pomocí mapy dojdi na farmu, promluv s farmářem, poví ti o chlévě. Zde seber vidle /užitečná zbraň/. Vrať se do hospody, kde se dozvíš se o místě nehody. Na místě nehody zabij vlky nožem, seber rostlinky a promluv s mrtvým stromem. Pak zapal lampu sirkou a hoď ji na strom (velice logické, co takhle zapálit si ponožky a přivolat s nimi víly - pozn. red). Zvedni popel. Jdi do hospody, pohovoř s lidmi, dozvíš se o klášteře. Přenes se do kláštera, jdi dolů, projdi cely, najdeš různé užitečné předměty a v jedné cele píšícího mnicha. Řekni mu o pero /QUILL/ a pero si vezmi. Vrať se do hospody, tam se dozvíš o cikánech. Jdi do cikánského tábora a cikánce ve vozu vlevo řekni „EDUARD", dostaneš klíč. Za jeden peníz ti předpoví budoucnost. Cikánka ve vozu vpravo léčí rány (!) a je i jinak velmi potřebná. Jdi do vsi, do sklepa u Eduarda, projdi katakomby až do vinného sklepa a seber klíč a láhev jemného vína. Zajdi do hospody a promluv s hostinským, dostaneš z něj zlatý pohár. Promluv i s potulným muzikantem. Navštiv klášter, požádej mnicha o „RESURECTION' /znovuoživení/, poté promluv se stromomužem, dozvíš se o místě, kam odvlekli letadlo. Jdi do bažin, seber lano, pistoli a zapalovač. U stromu použij lano, vlez do jámy a seber minimálně jednu houbu.

A YOUTH IN MADNESS HE SHALL WILLINGLY HEAL.

Jdi ke svíčkařovu synu, řekni mu "NATALIE„ a posléze "LOCK„, dostaneš pramen dívčích vlasů. Zajdi do hospody, dozvíš se, že potulného muzikanta zabil vlkodlak. Jdi do prvního patra, najdi tělo, seber housle a klíč. Nyní jdi do katakomb, odemkni klíčem dveře a za nimi seber nádobku a pečetní prsten. Jdi do druhé vesnice, promluv s lidmi, stařeně v houpacím křesle řekni o bylině "BETONY„, řekne ti, kde ji máš hledat. Promluv s jejím synem a kup od něho medailon, který musíš stále nosit. Vyptej se ho na všechny syny, řekne ti o hlubokém lese. Jdi za hrobníkem, řekne ti o hřbitově. Jdi na hřbitov, v levém horním rohu seber bylinu Betony. Zajdi k cikánce - léčitelce a řekni "POTION„. Lektvar dej matce Natálie, dostaneš ozdobný špendlík. Vrať se do druhé vesnice.

DISPELL ONE DEAD BUT FORCED TO SERVE.THE HANGED MAN'S GRIEF HE MUST UNVEIL.

Promluv se starostou, u hrobníka za domem seber petržel a lopatu. Z jeho ložnice vezmi natrženou košili a prázdnou láhev od vína. Jdi k apatykářce, řekni "PARSLEY'/petržel/. Zajdi do hospody, promluv s lidmi. Dozvíš se, kde je jezero a křižovatka. Jdi ke starostovi a promluv s ním, hrobníka pověsí. Zajdi do jeho domu a vejdi do dveří, u kterých stál, seber knihu duší /BOOK OF SOULS/. Jdi na křižovatku a promluv si s oběšencem (má pěkně škrcený hlas, asi zápal plic, chudák - red.), dostaneš další klíč. Jdi do kláštera, klíč použij ve sklepě, odkud vezmi knihu rituálů /BOOK OF RITES/. Jdi do druhé vesnice ke stříbrotepci, řekni „BELL". Pamatuj, abys měl dost peněz. Vrať se do první vesnice ke svíčkaři, kup svíci, zajdi do kláštera a nech svíci vysvětit /BLESSED/. Jdi na hřbitov, u prostředního hrobu použij lopatu a seber železný hák. Dej tkanici /ribbon/ na zvon. Dojdi k mausoleu, zapalovačem zapal posvěcenou svíci, železným hákem udeř do zvonu, červený duch zmizí.

SEVEN LOST SOULS HAVE FAVOURS TASK. ONCE APPEARED HE SHALL BE ALLOWED TO PASS. HE SHALL FIND AND SLAY THE MOUND THAT HAUNTS THE NIGHT CLAIMING A PURSE OF SILVER TO SERVE HIS NEEDS.

Jdi do tmavého lesa. Dej se první cestou vlevo a pak na jih, kam až to jde. Seber kovový roh vedle kostry a vrať se na hlavní cestu. Jdi první cestou vpravo a doprava pokračuj tak daleko, jak to jen jde, pak na sever do lovecké chatrče. Tady seber loveckou čapku. Vrať se k čarodějnici na křižovatce, která ti vyryje nápis na kovový roh. Jdi na břeh jezera, použij roh, promluv s mrtvým převozníkem, ten tě odveze na ostrov, kde sebereš dýku, stejným způsobem se vrať. Jdi do zeleného bludiště, seber nejméně 6 hlaviček česneku, na konci je panské sídlo. Promluv s majitelem, nabídni mu tabák, dá ti svatý symbol. Jdi do nejvyššího patra tohoto domu, použij klíč a v nástavbě seber kord.

Jdi do druhé vesnice, dívce v transu řekni „ANDREI", u stříbrotepce řekni „SILVER SWORD". Vrať se ke Kirilovi, řekni „ANDREI", dostaneš klíč, jdi do patra, najdi Andrejův pokoj, bestii zabij stříbrným mečem. V pokoji seber diamant. Jdi do druhé vesnice, stříbrotepci řekni o „BULLETS" /náboje/. Jdi na farmu, manželce sedláka řekni „WEREWOLF" a rychle ji zastřel stříbrnými náboji. Dojdi ke starostovi, řekni mu o vlkodlakovi /„WEREWOLF"/, dostaneš starou minci. Jdi na hřbitov, vejdi do mauzolea a dej se směrem na sever, bludištěm. Promluv se všemi sedmi dušemi, uvolní ti cestu zdí. Seber magickou skříňku.

A HIDDEN PLACE HE MUST PRY FROM ONE QUITE MAD AND SPEAK TO EVIL INCARNATE THE DARKLORD'S BANE.

Jdi do první vesnice, kup svíčku. Jdi do hospody, promluv s lidmi, řeknou ti o bláznivém Frankovi. Jdi do patra, promluv s mužem v pokoji, za jeden peníz od něj kup zuby. Jdi k věštící cikánce a zeptej se na „NEEDS". Udělá ti panenku Woodoo. Jdi do Frankovy chaty, v jedné ruce drž pannu, v druhé špendlík, Frank ti řekne o jeskyni. Jdi do jeskyně a prohledej ji. Zamčené dveře otevři páčidlem. Promluv s knihou. Jdi do pevnosti, pobij kostlivce, seber klíč, otevři dveře a pohni rumpálem. Jdi do haly, do dveří v levém dolním rohu, strč do knihovny. Prolez tajným vchodem, strč znovu do knihovny a sejdi do sklepa. Seber klíč a promluv si se zavřenou Kirilovou dcerou. Prohledej pevnost, najdi Agrippovu knihu a vrať se do jeskyně. „Odemkni" knihu-Agrippu, přečti si pravé jméno bestie a dobře si je pamatuj (pozor, je několik verzí jména, já jsem našel T'SEN i BEAULU, ale asi jsou i další, na konci hry lze použít jen to, které je pravé!). Jdi k bylinářce, řekni „GARLIC" (česnek) a věnec si dej na krk namísto talismanu. Jdi k Ivanovi, řekni „HAMMER", půjčí ti kladivo. Jdi do kláštera a kup svěcenou vodu. Vrať se do pevnosti.

HE SHALL TURN ASIDE THE VAMPIRE'S CHARMS AND STAND STRONG AGAINST CLAW AND FANG. THEN HE MUST MAKE HIS OWN MOST HOLY ATTACK AND THE IMPRISONED LIGHT MUST HE SET FREE, A TRUE NAME MUST BE SPOKEN FOR EVIL'S POWER TO WANE HE CANNOT FALTER NOT EVEN ONCE.FOR IT MEANS HIS DEATH, IF HE DENIES THE DARKLORD'S HIS PLACE OF REST. THE VEIL OF DARKNESS SHALL BE LIFTED AND THE EVIL REIGN OF TERROR SHALL AT LAST COME TO AN END.

Jdi do sklepa v pevnosti. U rakve použij kladivo a hřebíky, tím uzavřeš rakev. Jdi na vrchol severozápadní věže a sněz houbu. Nezapomeň, že na krku musíš mít věnec z česneku. Jdi do věže vpravo, promluv s Kairnem a vylij na něj svěcenou vodu. Použij magickou krabičku a řekni jeho pravé jméno. Jdi do sklepa k rakvi, promluv s Kairnem znovu a pak už jen vychutnej úplný konec hry.

Cpt. VLADA

Název hry:	Veil of Darkness
Firma:	SSI
Rok výroby:	1993
Typ hry:	akční adventure
Na počítač:	PC
Minimum:	6 MB HD, VGA
Originalita	72
Zábava	75
Prostředí	82
Grafika	80
Hudba	74
Efekty	66

EXCALIBUR verdikt: 75%

Poznámka: Pěkně složitá adventura, jen tak dál.

„ČÍTY"

Další kolo našich tipů a triků do vašich her je tady. Doufáme, že vám některé „čity" z minulého čísla pomohly ve zkrácení bezesných nocí a ušetřily pár zlomených joysticků. Pokud máte s některými údaji problémy či chcete do této rubriky přispět i svou troškou, pište na naši adresu nebo telefonujte našemu specialistovi na tel.:53 52 92.

Vaše redakce

AIR SUPPORT

Než začneš s vlastní hrou, čeká tě pár (dvacet) tréninkových misí. Když tě omrzí plnění všech, tady jsou některé kódy (jen do tréninku, hru musíš zvládnout sám...):

5: GDHHC3AP93XX7
10: MPEPC3G693XX7
15: PJFXC19693UH7
20: L2C6H19692EH7

- první herní mise:
HFWHP19692EH7

Apropó, s těmito kódy jsme si dali opravdu hodně práce, a tak se musíš podepsat jako **EXCALIBUR**, jinak kódy nebudou fungovat (vážně!)

BODY BLOWS

V menu drž JOY1 doleva a JOY2 doprava po dobu **4** sekund. Objeví se CHEAT-menu. Čas je na adrese: **C58F0B**

BRAT

Kódy do jednotlivých úrovní:

2 - MIHEMOTO
3 - SASUTOZO
4 - SUMATZEE
5 - NOKITAGO
6 - ITSANONO
7 - MOZIMATO
8 - HOZITOMO
9 - MOKITEMO
10 - ZUMOHATO
11 - CHANASTU
12 - NAGAITSU
13 - CABAL

V průběhu hry napiš heslo: **SCHLIKA**

Pomocí klávesy **F2** ukončíš level.

CHAOS ENGINE

Hesla do úrovní pro jednoho hráče: **(NAVVIE+PREACHER)**:

WORLD 2: X1PVBSLNDG3B
WORLD 3: Y6Q668D7M01X
WORLD 4: G3966WCWVDS3

DARKMAN

Nekonečnou energii získáš po napsání hesla: **MEACULTA**

FIRE & ICE

Heslo **COOL** a klávesa **Return** ti přinese nekonečné životy.

FERNANDEZ MUST DIE

Zmáčkni **pausu** a napiš: **SPINY NORMAN**

GUY SPY

Při nápisu **READY-SOFTWARE** napiš: **ROVENA**

Dostaneš se do speciálního menu s volbou úrovně a kola.

HUDSON HAWK

Na titulní obrazovce napiš heslo: **SCIENCEFICTION**

LETHAL WEAPON

Některé kódy, které získáš po splnění jednotlivých misí:

AAFTYE
BKMRTP
CFFTYP
ICCILP

PINBALL FANTASIES

Další zajímavá hesla (zadávat po nahrání zvoleného stolu):

FAIRPLAY
EARTHQUAKE
THE SILENTS
ANDREAS
FREDRIK
ULF
MARKUS
VACUUM CLEANER
HIGHLANDER
TECHSTUFF

PREMIERE

Na obrazovce v úvodu napiš: **SPARKPLUGS**

Kromě nekonečných životů můžeš přeskakovat úrovně pomocí klávesy **SPACE.**

SPHERICAL

Kódy do úrovní pro jednoho hráče:

RADAGAST
YARMAK
ORCSLAYER
SKYFIRE
MIRGAL

Pro dva hráče:

GHANIMA
GLIEP
MOURNBLADE
JADAWIN
GUMBACHACHMAL

Pokud si chceš ulehčit život, napiš v úvodním menu heslo: **BLADERUNNER**

Pomocí kursorových kláves můžeš skákat po jednotlivých úrovních.

STREET FIGHTER II

Pokud si chceš změřit síly se stejně silným protivníkem při hře dvou hráčů, stiskni pausu a napiš heslo **7KIDS**. Neobjeví se sice sedm dětí, ale v příští volbě už můžeš vybrat dva stejné hráče.

VROOM

Při ručním řazení zařaď co nejvyšší rychlost. Pak dvakrát až třikrát přeřaď výš. Můžeš tak jezdit rychlostí okolo 322 km/h.

LEGENDS OF VALOUR

Vítejte do města **Mitteldorfu!** Na dalších řádcích vám přinášíme rychlého průvodce po nástrahách a záludnostech tohoto města. Máte-li chuť a odvahu (a samozřejmě pokud máte hru LEGENDS OF VALOUR - pozn. red.), pojďte se s námi vydat na dobrodružnou cestu po ulicích, uličkách, náměstích, chrámech, obchodech, hospodách i podzemních chodbách **Mitteldorfu**, legendárního města. Proč ale ztrácet čas? Dobrodružství začíná...

Hlava první: Příjezd

Na pozvání bratrance Svena jsem přijel do města Mitteldorfu. Hned u brány města jsem dostal od náhodného chodce radu - mám prý sledovat informační tabuli na celnici. Navštívil jsem tedy celnici **(1)** a skutečně - byla tady narychlo načmáraná zpráva od Svena - posílal mě do nějaké hospody - „U Oběšence". No co, zkusím ji najít. Nejprve jsem ale skoro všechny svoje peníze utratil za vycvičení v boji s mečem v Cechu mužů ve zbrani **(A)**. Bojové umění se vždycky hodí a je rozhodně lepší mít málo peněz než být mrtev! Snad osud vedl moje kroky do strážnice **(23)**, kde na stole leží Sedmimílové boty. Obul jsem je, a od té doby jsem běhal jako vítr. Pak jsem se vydal do hospody „U Oběšence" **(K)**. Tady byla další zpráva od Svena - tentokrát byla cílem mojí cesty hospoda „Skřetí hnáty" **(L)**. I tady jsem našel zprávu a vydal se do Kasina **(M)**, přesně podle rady. Když jsem ani v kasinu Svena nenašel a začínal jsem být nervózní, vydal jsem se do hospody „U mořského koníka" **(N)**. Ani tady Sven sice nebyl, ale jeho rada na informační tabuli zněla jasně - musíš se stát Nejvyšším knězem a Mistrem cechu. Hm, to je hračka, pomyslil jsem si. Tehdy jsem ještě netušil, jak dlouhá cesta mě dělí od těchto postů...

Hlava druhá: Společenstvo Asegeirovo

Něco mi napovídalo, že bude nejlepší začít s cechem kouzelníků. Vydal jsem se tedy do Asegeirova chrámu **(C)** na severu města a přihlásil se do jeho služeb. Abych mohl podstoupit první zkoušku, musel jsem zaplatit 28 zlaťáků. Zaplatil jsem částku a vyslechl si zadání úkolu - mým úkolem bylo najít **Lektvar Soudnosti.** Obyvatelé města mi prozradili, že lektvar najdu v Asylu **(15)**. Vydal jsem se tedy do tohoto místa a v jedné z cel na zahradě vytoužený lektvar skutečně byl. Když jsem se vítězně vrátil do budovy společenstva, odevzdal láhev s lektvarem a zaplatil vstupní poplatek 38 zlaťáků, mohl započít druhý úkol. Tentokrát bylo nutné získat **Svitek Pravdy** od boha jménem Forseti. Forseti byl podle všeho obvykle v budovách Soudu **(S)**. Jaké bylo ale moje překvapení, když mi v horním patře Denby z Akhbaru sdělil, že přítel Forseti je v kasinu a že svitek, který hledám, nepatří jemu, ale právě Denbymu. V kasinu **(M)** byla skutečně zpráva od Forsetiho - Denbyho svitek je údajně v přízemí Soudu. Vrátil jsem se k Soudu **(S)** a v jedné z místností v přízemí svitek opravdu ležel na stole. Druhý úkol byl splněn.

Třetí zkouška byla již mnohem obtížnější. Po zaplacení 35 zlaťáků znělo zadání jasně: Získat **Tajemnou Tabulku z Hrobu Mumie!** Zjištění, že krypta Mumie je pravděpodobně pod Kamenným kruhem mi pomohlo k určení směru mého bádání. Skutečně: vstup do Hrobky Mumie je v kamenném domě **(14)** na západní straně Kruhu. Sestoupil jsem do krypty, vypořádal se s několika duchy a kostlivci, nalezl zlatý klíč, který pasoval do dveří a stanul před vchodem do vlastní hrobky. Dveře byly ale neprodyšně uzavřeny. Galar, strážce hrobu mi ale poskytl důležitou informaci - hrobka se otevře při položení dvou identických pyramid na výčnělky po stranách vstupních dveří. Škoda, že zbývá už jen jedna pyramida! Sebral jsem pyramidu a vrátil se na čerstvý vzduch. Po chvilce rozvažování osvítil mou mysl spásný nápad. Složitou cestou jsem dorazil až do skrytého cechu zlodějů (vstupte do budovy označené **„H"** z jižní strany, sestupte do podzemí a až narazíte na kašnu ve zdi, projděte jí na druhou stranu - vystupte na povrch přímo do jádra Cechu zlodějů - **„H#"**) a využil služeb této organizace - u místního kováře jsem nechal zhotovit duplikát mojí pyramidy. Práce sice trvala dlouho, ale když jsem se druhého dne vrátil, moje oko spočinulo na stolku, kde ležely dvě naprosto identické pyramidy. Vzal jsem obě pyramidy, vrátil se do Hrobu Mumie a položil obě pyramidy na výčnělky po stranách dveří. Když bylo vše připraveno, prošel jsem dveřmi, vypořádal se s několika dotěrnými mumiemi a v sále nalezl

Tajemnou Tabulku - cíl mojí cesty. Třetí zkouška byla za mnou.

Čtvrtý úkol byl daleko jednodušší. Měl jsem pošpinit čest konkurenčního Bratrstva Loki tím, že znesvětím podlahu jeho svatyně smůlou. Bylo by to ale příliš nízké a kromě toho bych se do svatyně jen tak lehce nedostal! Přesto jsem zaplatil 60 zlatých a vydal se na cestu. V loděnici **(38)** se moje starosti vyřešily - u kotvící lodi stálo prázdné vědro od smůly. Sebral jsem vědro a vrátil se do Asegeirova chrámu se zprávou o splnění úkolu. Teď už mě čeká jen jedna zkouška. Snad ji zvládnu...

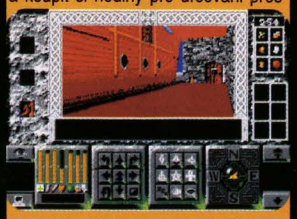
Pro nastoupení pátého úkolu je nezbytné zaplatit všechny peníze, které mám na hotovosti. Za všechny peníze jsem tedy nakoupil nejrůznější zboží a suroviny, abych nemusel platit tolik. Po zaplacení zněl úkol takto: získat Moudrost kontaktem se svatým pohárem. Dotek s pravým pohárem přináší moudrost, dotek jiného poháru ale nosí smrt! V horním patře Asegeirova chrámu stojí tři poháry a kouzelná lampa. Poháry jsem nechal zatím bez povšimnutí, ale lampu jsem vzal a použil. Objevil se duch Asegeira, patrona chrámu a zadal mi úkol - zabít netopýra a získat jeho pozůstatky. Podzemí se netopýry jen hemží, a tak nebyl problém nějakého zabít a sebrat jeho mrtvé tělo (například v galerii pod zvonicí **„T"** - mimochodem, tady sídlí i vzácný červený netopýr, důležitý pro splnění třetího úkolu Cechu mužů ve zbrani). Jakmile jsem měl tělo netopýra, Asegeir mi prozradil druhou část úkolu - dojít do části města jménem Nidavellir, přilákat mořskou obludu a zjistit barvu jejího oka! Do Nidavelliru **(43)** vede jediná cesta přes Derelictovo skladiště **(40)**. Po chvilce bloumání po nadzemních i podzemních částech skladiště jsem došel do Nidavelliru a podíval se dveřmi na jihu na mořskou zátoku. Potom jsem položil mrtvého netopýra na stůl přede dveřmi a znovu se podíval na moře. Mořský netvor má ŽLUTÉ OKO!!! Vrátil jsem se do Asegeirova chrámu, dotkl se poháru se žlutým diamantem a vrátil magickou lampu. Tímto činem jsem se stal **Nejvyšším kouzelníkem Asegeirova chrámu.**

Při procházení prostor chrámu mě zaujala jedna místnost - moje vlastní! Na stolku tady ležely dva předměty: svitek a lebka. Prohlédl jsem lebku a přečetl svitek - všechno bylo náhle jasné: musím získat všechny čtyři lebky od čtyř institucí ve městě. Jen tak je možné obnovit rovnováhu mezi silami pořádku a chaosu. Ať je to jakkoli, první čtvrtinu už mám za sebou...

Hlava třetí: Byl jsem žoldákem

Když jsem vydělal trochu peněz, zapsal jsem se k další instituci - tentokrát mezi nájemné žoldnéře (v prostorách arény **„E"**). Takový už je život. První úkol byl jednoduchý - za 30 zlaťáků donést žold ze vzdáleného konce města. Místo, kde byl žold uložen **(X)**, jsem rychle našel a splnil tak první úkol. Další byl již o něco obtížnější a záludnější. Měl jsem získat „Surtovo oko". Zaplatil jsem tedy 40 zlaťáků a vydal se do Odinova chrámu **(D)**, kde měla být další stopa. Skutečně - dobrá rada nad zlato - mám se prý podívat do hospody „Džbánek piva". V této hospodě **(J)** ale na první pohled žádné oko není. Z dlouhé chvíle jsem přistoupil k výčepu a dal se do hovoru s hostinským. Moc toho nenamluvil, a tak jsem zkusil štěstí ve hře skořápky, která se tady s oblibou provozovala. Jaké bylo moje překvapení, když jsem pod jedním z kalíšků nalezl Surtovo Oko!!! (Vám se to podaří pouze pokud vyhrajete, samozřejmě...) Druhý úkol je splněn.

Po zaplacení 50 zlaťáků započala třetí zkouška - najít a zneškodnit zrádce jménem Eivak. Brzy jsem zjistil, že se Eivak skrývá pod budovou soudu. Po chvíli hledání v podzemí soudu **(S)** jsem narazil na jeho skrýš a po krátkém vítězném boji jsem se mohl vrátit do Cechu Žoldnéřů s Eivakovou helmou a zprávou o splnění úkolu. Čtvrtý úkol je jeden z nejsnadnějších vůbec; zaplatit 50 zlaťáků, vzít bílé pírko se stolu, navštívit zbrojnici **(9)**, vzít kuš (při té příležitosti tady ještě můžete vzít rukavice - nahoře v prvním patře - a koupit si hodiny pro určování přesného času), donést pírko do kasáren Cechu mužů ve zbrani a položit je na stůl ve strážnici. Potom se s kuší vrátit do Cechu Žoldáků. Postupoval jsem přesně podle zadání úkolu a čekalo mě další povýšení.



Na zaplacení posledního úkolu je potřeba celých 190 zlaťáků (to zhruba odpovídá týdennímu nájmu toho nejlepšího pokoje v nejlepší krčmě). Získal jsem tedy sumu a vyslechl zadání - před následujícím bojem je nutné pozdvihnout morálku mužstva a získat Nidhugovu zástavu, praporec strašného draka. **Drak Nidhug** se skrývá v podzemních prostorách pod věznicí v jihovýchodní části města **(35)**. Nalezl jsem vchod do podzemí a po chvíli jsem stanul v místnosti s několika zamčenými dveřmi a jedním klíčem. Klíčem jsem odemkl jediné možné dveře a na konci cesty ležel klíč od dalších dveří. Několik dalších klíčů jsem ještě musel najít a použít, než jsem stanul před slují odporného draka. Naštěstí má každý kouzelník k dispozici ohnivé koule, takže zlikvidovat draka z dálky nebylo problém. S pomocí jeho hlavy jsem otevřel dveře pokladnice a konečně nalezl jeho **Praporec**. Tak jsem se stal **Mistrem Cechu Žoldnéřů.** Druhá lebka byla moje!

Hlava čtvrtá: Kmotr

Cech zlodějů **(H-H#)** je starobylý a vážený. Postupem času byl ale nucen stáhnout svoje působiště do ilegality, a tak je přístup do prostor Cechu velice náročný. Cestu tam již naštěstí známe a cesta zpátky nás obtěžovat nemusí - vždyť pomocí nejsilnějšího kouzla se lze teleportovat přímo do středu Kamenného kruhu.

První úkol Cechu zlodějů je hračka - zaplatit 20 zlaťáků a v Setově chrámu **(B)** ukrást obětní vázu. Za druhý úkol jsem zaplatil 40 zlaťáků a vydal se na cestu - úkolem je ukrást daně výběrci. V nejbližší hospodě jsme se dozvěděl, že probíhá výběr daní v následujících třech dnech v hospodě „Skřetí Hnáty" **(L)**. Vydal jsem se to téhle hospody a hned po vstupu mi neznámý člověk pošeptal důležitou zprávu - nařízl prý výběrci provázek u měšce - za chvíli jistě spadne. Výběrčího daní jsem tedy chvíli sledoval a skutečně - za chvíli již ležel měšec na zemi a já tak splnil další úkol.

30 zlaťáků a třetí úkol je tady - ukrást plány Cechu zlodějů z Architektova domu. Najít tento dům **(8)** nebylo těžké. Když jsem ale sestoupil do sklepení, nalezl jsem uvězněného muže jménem Saxon, stavitele tohoto domu. Poslal mě za Silasem, má prý mapu Architektova domu plného pastí a nástrah. V podzemí Silasova domu jsem skutečně nalezl muže, který mi za 12 zlaťáků prodal vytouženou mapu. Řídil jsem se přesně podle mapy, prošel prvním patrem a nad schody nalezl plány budov Cechu zlodějů. Třetí úkol byl hotov.

Za 50 zlatých byl čtvrtý úkol jasný - týden pracovat pro muže jménem Greyfell. Místo setkání: krčma „U oběšence" **(K)**, čas setkání: půlnoc. Řídil jsem se podle času na hodinkách ze zbrojnice a přesně o půlnoci vstoupil do hospody „U Oběšence". Greyfell mě poslal do „Skřetích hnátů" **(L)** pro svitek se zadáním úkolu. Svitek hovořil jasně: na nádvoří hradu **(R)** ukrást kamennou urnu a položit ji na stůl v aréně Cechu Žoldáků **(E)**. Úkol jsem splnil na 100% [pokud nebudete moci projít hlavními dveřmi do zámku, použijte podzemní chodby - nejbližší spojení je z Asegeirova chrámu **(C)** případně z Chrámu boha Seta **(B)**]. Jakmile jsem položil urnu na stolek v aréně, vyzvedl jsem v hospodě „U Oběšence" Greyfellův svitek potvrzující moje schopnosti. Než se stanu kmotrem, musím splnit jen jediný úkol. Jaký asi bude?

Pro zadání páté a poslední zkoušky je nutné zaplatit veškerou hotovost. Učinil jsem tak a vyslechl úkol: najít vstup do Zakázaného města a přinést Diamantový kámen. Kromě toho musím ještě prozkoumat další možnou cestu do města. Od měšťanů jsem se dozvěděl, že mapu vstupu do města má muž jménem Choker Bloodaxe, místní popravčí. Zdržuje se obvykle v krčmě „U Oběšence" **(K)**, kde jsem jej také našel a s využitím svých zlodějských dovedností přemístil mapu z jeho kapsy do mojí. Podle mapy jsem došel podzemní chodbou do Zakázaného města. (Jste-li poctiví, můžete se vydat stejnou cestou. Chcete-li být rychle hotovi, použijte druhého vchodu, který je v západní části města označen černou šipkou). Tady jsem v Síni Kamenů **(Z)** ukradl Diamantový kámen a v přilehlém obchodě za 120 zlaťáků koupil svitek popisující druhý možný vstup do města. Tím byl splněn poslední úkol Cechu zlodějů a já byl slavnostně pasován na **Kmotra**. Získal jsem třetí lebku. Teď zbývá už jen jediná.

Hlava pátá: Aegirův chrám

Pro svou kariéru kněze jsem zvolil Aegirův chrám **(G)** ve východní části města. Jaké bylo ale moje zklamání při zjištění, že Aegirovi přívrženci nevstupují do svazku se žoldáky. S těžkým srdcem jsem se tedy vydal do arény a požádal o propuštění z Cechu Žoldáků. Bylo mi vyhověno, moje dráha kněze mohla začít...

Nastoupení prvního úkolu stálo 25 zlatých a jeho splnění bylo snadné - stačilo přinést svitek ze svatyně na jihu města **(39)**. Druhý úkol byl obtížnější - zaplatit 40 zlatých a přinést doklad o smrti Hodera, surového vraha. Rady měšťanů zněly podivně - kdo chce vidět Hodera, musí se dostat do vězení, tam je uvězněn. Chvíli jsem vedl nezřízený život, hodně jsem pil místní alkohol G&T a po chvíli mě stráž zatkla a uvrhla do žaláře - z cely jsem uprchl pomocí kouzla průchodu zdí; hlídač mi ale oznámil, že Hoderovo tělo je již v márnici. Vydal jsem se tedy tímto směrem **(25)** a svitek potvrzující jeho smrt byl můj.

Třetím úkolem bylo chytit neviditelného ducha jménem Skoll. Poplatek pro tento úkol činí 50 zlatých. Nejprve jsem podle vývěskové tabule v nějaké krčmě zjistil, že v zámeckém obchodě **(4)** probíhá právě výkup lahví. Jakmile jsem sem dorazil, na stolku skutečně stála prázdná láhev, přesně taková, do které lze chytit kteréhokoli ducha. K zjištění pobytu ducha je ale nezbytně nutné získat jisté zařízení od místních vlkodlaků. Jakmile se setmělo, vyrazil jsem na lov vlkodlaků a z prvního zabitého skutečně ono zařízení vypadlo. Použil jsem tuto součástku a můj kompas začal ukazovat podivné věci; vydal jsem se za světlým bodem na kompasu a po chvíli bloudění stanul u neviditelného ducha. Ihned jsem jej zavřel do láhve a splnil tak třetí zkoušku.

55 zlatých a čekal mě další úkol; pracovat pro Koncil Pěti, nejvyšší zastupitelstvo Mitteldorfu. Ze zprávy v hospodě jsem se dozvěděl, že Koncil zasedá po setmění v severový-

chodní zasedací místnosti **(10)**. Po setmění tady skutečně bylo pět vysokých úředníků. Nikde ale nebyl onen svitek, o kterém se mluvilo při zadání úkolu. Jeden z členů koncilu měl ale podivné jméno - pocházel totiž z jakési stodoly. Vydal jsem se hledat onu stodolu **(34)** a uvnitř jsem skutečně našel onen důležitý svitek: je potřeba zabít zrádce Koncilu jménem Cadby the Needy, ostatní členové jsou loajální. Vrátil jsem se do zasedací místnosti **(10)** a zavraždil muže, jehož jméno bylo na svitku uvedeno. Pak jsem tajný svitek odevzdal do budovy chrámu ke zpopelnění a splnil tak předposlední úkol.

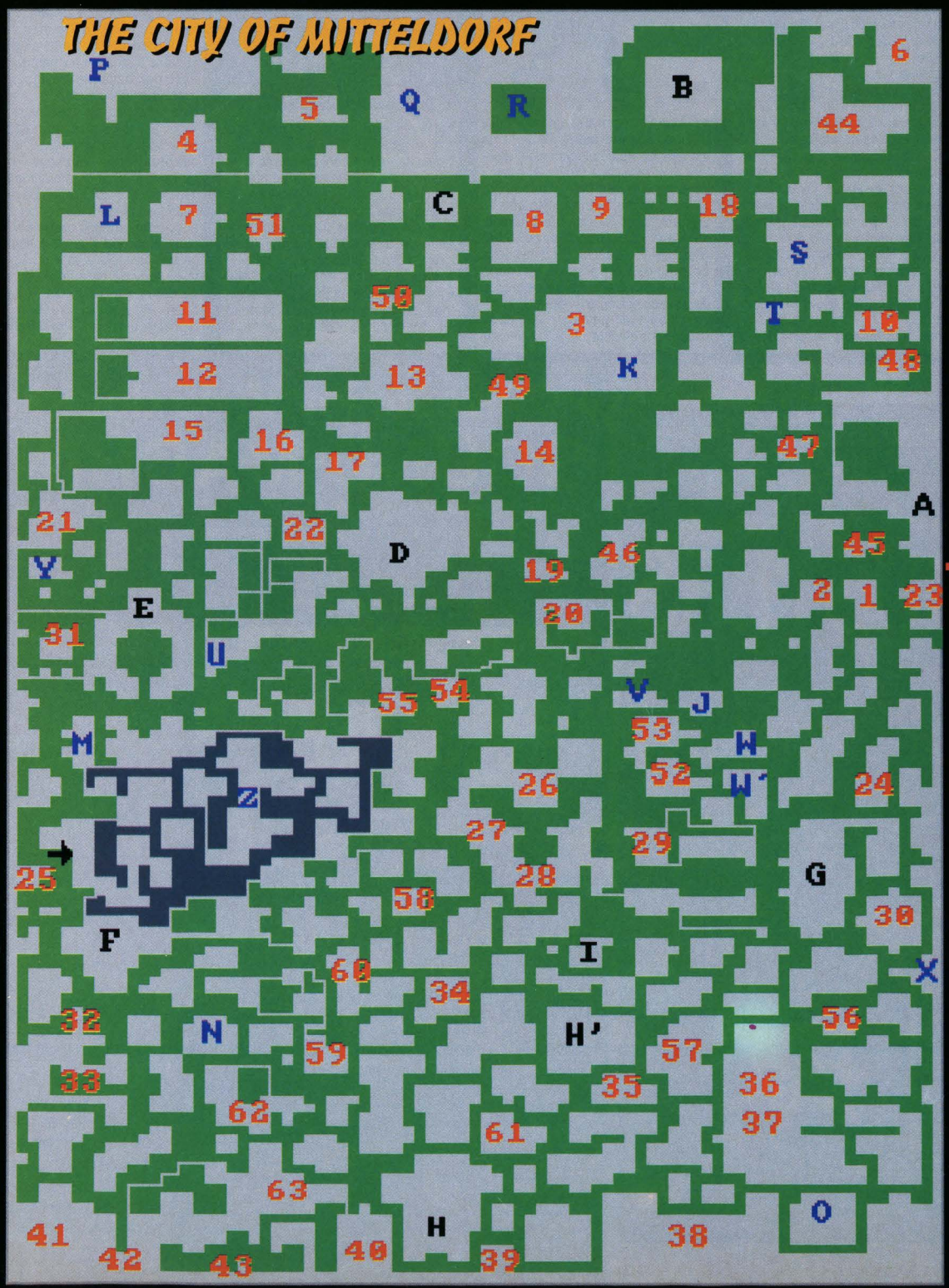
Po zaplacení veškeré hotovosti znělo zadání poslední zkoušky jasně: stát se členem Zoologického institutu a přinést doklad o členství. V hospodě již visela dobrá zpráva - Zoologický institut vítá všechny uchazeče. Zájemci nechť se dostaví s vejcem divokého Ještěrčího muže. Po dlouhých útrapách jsem toto vejce našel v močálech v jihovýchodní části města. Vstup do močálů je v loděnici **(38)** a i když je podzemní bludiště trochu rozsáhlé, vejce je několik kroků na severovýchod od vchodu. (Pozor na vodopády - ve většině z nich jsou tajné dveře). Plný radosti jsem se s vejcem dostavil do Institutu **(24)**. Čekala mě ale ještě jedna zkouška. Podstoupit starobylý rituál: dojít do hospody „U mořského Koníka“, vypít nejméně čtyři „alkoholické bomby“ G&T, potom zabít někoho, jehož náboženství je Bakchistické a vrátit se dříve, než zmizí následky alkoholového opojení. Jednal jsem tedy přesně podle návodu a odměnou mi byl klíč od místnosti, ve které jsem konečně nalezl doklad o členství. Na půdě Institutu jsem vykonal ještě jednu důležitou akci: sestoupil jsem do podzemních expozic, prohlédl si vystavené exponáty a skrz mříže prošel do klece Ještěrčího muže (Humanus reptilius). Jeho výběh pokračoval a cesta končila schody. Pokračoval jsem tedy po schodech dál, až jsem narazil na větší prostranství, kde bylo více Ještěrčích mužů. Pobil jsem je do posledního a nalezl magický předmět - **Amulet Ochrany**; měl mi pomoci na samém konci dobrodružství. Nicméně jsem se s dokladem o členství vrátil do Aegirova chrámu a získal tak povýšení do úřadu **Nejvyššího kněze,** stejně jako poslední důležitou lebku.

Hlava šestá: Vzývání

Aby byla opět nastolena rovnováha mezi silami pořádku a chaosu, bylo nezbytné přivolat dobrého ducha právě pomocí čtyř lebek. Jak jsem se ale dozvěděl ze svitků příslušejících ke každé lebce, pro přivolání ducha jsou potřebné tyto magické předměty: **lebky čtyř světových stran, Kniha Vzývání, Magická koule a Amulet Ochrany**. Po chvíli hledání jsem nalezl zbývající dva předměty; Kniha Vzývání je v druhém patře Scriptoria **(7)** naproti hospodě „Skřetí hnáty“ a Magická koule leží v podzemí zlatnictví **(W)** - vstup do tohoto podzemí je rovněž v nedalekém domě **(W#)**. Amulet Ochrany jsem nedávno nalezl v expozicích Zoologického institutu. S šesti magickými předměty jsem sestoupil do temnoty Královské Krypty (vchod je vedle Hrobu Mumie, do podzemí tedy sestupte v domě na západě kamenného kruhu **(14)**. Dorazil jsem až na samý konec Krypty, do uzavřené místnosti se čtyřmi kamennými podstavci. Pohlédl jsem do Magické koule a pochopil, že lebky musí stát na čtyřech podstavcích. Položil jsem je tedy tak, aby jednotlivé lebky odpovídaly jednotlivým světovým stranám (SKULL OF THE NORTH na sever, SKULL OF THE WEST na západ, SKULL OF THE SOUTH na jih a SKULL OF THE EAST na východ). Potom jsem přečetl Knihu Vzývání. Duch může být přivolán pouze o půlnoci. Počkal jsem tedy do půlnoci (pravděpodobně se budete muset vrátit pro hodiny) a přesně v hodině duchů Knihu Vzývání použil.

Objevila se podivná tvář a poděkovala mi za osvobození. Od této chvíle jsou síly pořádku a chaosu v zemi vyrovnané. Jediné, co zbývá, je najít starého krále Wilfa a oznámit mu radostnou zprávu. Klíč od jeho podzemního útočiště je můj. Teď už jen najít Wilfa a stát se živoucí legendou. Vy si ale starého krále budete muset najít sami. To abyste se moc nenudili!

Na shledanou u dalších návodů se těší **ICE**



LEGENDS OF VALOUR

LEGENDA:

Názvy lokací uvedených na mapě

A-GUILD OF MEN AT ARMS
B-TEMPLE OF SET
C-FELLOWSHIP OF ASEGEIR
D-TEMPLE OF ODIN
E-GUILD OF MERCENARIES
F-TEMPLE OF FREYA
G-TEMPLE OF AEGIR
H-GUILD OF THIEVES
I-BROTHERHOOD OF LOKI
J-JUG OF ALE
K-THE HANGED MAN
L-TROLLS ARMS
M-THE CASINO
N-SEAHORSE TAVERN
O-MERMAID'S REST
P-MAIN HALL
Q-CASTLE KEEP
R-KEEP COURTYARD
S-HALLS OF JUSTICE
T-THE BELFRY
U-ZORGORATH'S HOUSE
V-THE HATCHERY
W-JEWELLERS
X-MERCENARY BILLET
Y-HOME OF SILAS
Z-HALL OF STONES

1-CUSTOM HOUSE
2-TRAVELLER'S INN
3-DEAD MANN'S INN
4-DRYSDALE SALVAGE
5-DRAGON'S HEAD
6-NORTHEAST TURRET
7-THE SCRIPTORIUM
8-ARCHITECT'S HOUSE
9-THE ARMOURY
10-NORTHEAST MEETING ROOM
11-WAIF'S REST
12-HERMOD'S PALACE
13-TOWN HALL
14-MUMMIE'S TOMB & ROYAL CRYPT
15-THE OLD ASYLUM
16-CHARTERHOUSE
17-THE FLEA PIT
18-MUSEUM
19-THE WAY OF THE VALKYRIES
20-THE GROTTO
21-HAG'S PIT
22-OBSERVATORY
23-GUARDROOM
24-INSTITUTE OF ZOOLATRY
25-CHARNAL HOUSE
26-COPESTAKE'S DELICATESSEN
27-PAWNBROKER'S
28-THE LYBYRINTH
29-COACHHOUSE
30-HERMOD'S REST
31-HIRELING PRISON
32-WANLOCK TOMBS
33-EMBALMER'S YARD
34-THE BARNHOUSE
35-THE BRIG
36-MITTELDORF THEATRE
37-THESPASIAN'S TAVERN
38-THE BOATYARD
39-SHRINE OF NJORD
40-DERELICT STOREHOUSE
41-SOUTHWEST TURRET
42-GLADSHEIM
43-NIDAVELLIR

Při hraní podle našeho návodu samozřejmě všechny lokace nevyužijete. Bylo by ale škoda nechat některá místa nezmapována. Snad vám naše mapa pomůže při plnění jiných úkolů, jejichž řešení jsme v našem návodu pro nedostatek místa neuvedli. Možná se k nim vrátíme v některém z dalších **EXCALIBURŮ.**

DUNE I

DUNA I

Jelikož se chystáme psát o nové hře DUNE II, přišel nám návod na první díl od Pavla Šenovského z Ostravy právě vhod. Není sice nijak obsažný, ale myslíme si, že je výstižný, jelikož dohrát první DUNE nebylo příliš složité, zvláště pro ty, kteří si přečetli stejnojmennou knížku od Franka Herberta. Je škoda, že si čeští milovníci Sci-fi neznalí angličtiny či němčiny, nemohli přečíst také díly II - VI, protože naše nakladatelství z neznámých důvodů vydala pouze díl první. Na jednu věc však proboha nezapomínejte, vážení dopisovatelé, do svých návodů i recenzí vždy pište i hodnocení hry, abychom jej nemuseli doplňovat za vás, můžete na něj mít přece jiný názor, ne?

Hra začíná v paláci. Vyzpovídejte svého otce Leta a matku Jessiku. Matka vám řekne, že cítí nebezpečí. Je nutné, abyste se ujali správy nad doly Sieth, kde se těží Koření (Spice). Vyjděte před palác a nastupte do vážky (Orni). Leťte do nejjižnějšího dolu a zaměstnejte tam domorodce (Fremen). Vezměte si s sebou Gurneye Hallecka, leťte do nejsevernějšího dolu a opět zaměstnejte domorodce. Nyní zaměstnejte prospektory z prostředního dolu. Vraťte se do paláce a povězte otci, co jste zjistili. Pro pohyb v poušti jsou nutné speciální respirační obleky. Váš otec je zná a pošle vás jich pár sehnat. Obleťte s vážkou doly, jeden z vůdců vás pošle do neznámých dolů na východě. Leťte tedy na východ a pokud s sebou někoho máte, nemůžete důl minout. Zde vám vůdce domorodců zajistí potřebné obleky. Domorodce ihned zaměstnejte. Na cestě zpět se zastavte v prostředním dolu a pošlete prospektory do nově objeveného, východního dolu, teprve poté se vraťte do paláce. Promluvte si s matkou a s otcem. Jessica vás pošle do pouště. Jděte tam tedy a počkejte, až se vám zjeví první vize. Až se vrátíte do paláce, bude z toho velké pozdvižení. Opět si promluvte s matkou a ona vám poví, že je schopna vám odkrýt tajemství paláce. Jděte s ní do místnosti s ochrannými obleky, kde vám ukáže tajnou chodbu. Chodbou projděte do komunikačního střediska, kde si trochu popovídejte.

Vydejte se s vážkou na obhlídku dolů. Snažte se jich najít co nejvíce a posílat na místa prospektory. Takto se snažte, dokud v jednom dole neobjevíte dívku Harah. Vezměte ji s sebou a leťte na obhlídku dolů, které ona zná, poté se vraťte do paláce. Promluvte si s otcem a s matkou, zjistíte, že váš učitel bojových umění zmizel. Existuje však důvodné podezření, že je stále v paláci. Nezbývá než opět prohledat s vaší mentálně nadanou matkou celý palác. Zanedlouho opět objevíte tajnou chodbu. Když vejdete, uvidíte na zemi ležet Gurneye. Zeptejte se ho, co se stalo a poté ze zeptejte matky, co dál. Poví vám, že v komunikační místnosti naleznete rodinný lidský počítač (Mentant). Nechte matku s Gurneyem, a jděte do komunikační místnosti pro mentanta Thufira Hawata. Hawat odstraní past v tajné místnosti a vy se dostanete do slušně vybavené zbrojnice. Do zbrojnice zaveďte Gurneye, ať si taky trochu užije nalezených zbraní. Thufir vás přivede na nápad najít náčelníka všech domorodců. Nyní vám velice pomůže Harah, která sídlo velitele domorodců zná a je ochotna vás k němu zavést. Leťte na místo vážkou a domorodce Stilgara vezměte s sebou do paláce. Nyní můžete začít s výcvikem domorodců.

Vyberte si tři početné skupiny domorodců a soustřeďte je v jednom dolu, do tohoto dolu zavezte také Gurneye a výcvik bude probíhat mnohem rychleji. Postupně vybavujte domorodce noži, lasery a jadernými zbraněmi. Až si budete myslet, že cvičili dosti dlouho, pošlete jednu skupinu na výzvědy do nepřátelských sídel (pošlete je z hranic) a uložte si pozici. Zjišťujte sílu nepřítele a napadejte zásadně ty, nad kterými máte přesilu. Ze začátku doporučuji napadat doly se slabou obranou (pouze jeden nepřátelský panáček). Po dobytí leťte do pevnosti a po cestě vezměte Gurneye a najměte další domorodce do armády. Zaměstnávejte domorodce z dobytých pevností, jelikož ty ostatní potřebujete na těžbu, jelikož císařovy požadavky se neustále zvyšují. Nezapomínejte všude s sebou vodit Harah, brzy se totiž unaví, což je k dohrání hry žádoucí. Jakmile se totiž unaví, odvezte ji, kde jste ji našli a nechte ji tam.

Promluvte si se Stilgarem. Bude vám chtít něco ukázat v jednom dolu. Poslechněte ho a v dolu najdete Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc daleko) a počkejte na noc. Promluvte si s ní a zjistíte, že vaše láska je opětovaná. Vezměte Chani do paláce a se všemi ji seznamte. Pokračujte ve výbojné politice a Harkoneni vám pošlou výstražný hologram. Se všemi si o tom promluvte. Chani vám poté sdělí, že by vás ráda seznámila se svým otcem. Řiďte se jejími pokyny a leťte do příslušného dolu. Otec Chani vás seznámí se svým programem zúrodňování Arrakisu. Mezitím se dozvíte, že váš otec zesnul. Promluvte si s vrchním stratégem Thufirem. Řekne vám, že se v paláci nachází pravděpodobně ještě jedna tajná místnost. Promluvte si o tom s matkou. Ukažte jí místnost před zbrojnicí a ona objeví tajný vchod do zahrady. Zde ji nechte, aby se vzpamatovala ze smrti manžela. Věnujte se dále výbojné politice, časem objevíte nádrž vody. Promluvte si o ní se Stilgarem, avšak vodu zatím nepijte. Leťte zpět do paláce a promluvte si s Jessicou, která začne bádat nad složením této vody. Dál veďte svou dobyvačnou politiku a občas zaleťte do paláce, popovídat s matkou o vodě. Nakonec vám složení této vody řekne, poté leťte k nejbližší vodní nádrži a napijte se z ní. Opět se vraťte do paláce a promluvte si s matkou i s Thufirem. Dozvíte se, že domorodci musí znát ještě jiný způsob dopravy než vážkami a pěšky. Promluvte si o tom s Chani a Stilgarem. Zavolejte písečného červa a trochu se na něm projeďte. Výsledek oznamte Thufirovi, který bude velmi překvapen.

Nyní vstupujete do konečné fáze hry. Až dobudete všechny pevnosti, vraťte se do paláce a vezměte Thufira do bezprostřední blízkosti paláce Harkonenů. Potom tam shromážděte všechny své lidi kromě Harah. Asi deset tisíc mužů s atomovými zbraněmi pošlete zaútočit na palác. Vašim mužům se podaří zničit ochranný štít paláce. Nyní přišla vaše chvíle, vydejte se tedy do nepřátelského paláce a... dál už není třeba radit. Ať žije nový císař Paul a císařovna Chani!

S pozdravem **Pavel Šenovský**

Název hry:	Dune I
Firma:	Virgine Games
Rok výroby:	1992
Typ hry:	strategie
Na počítač:	PC, Atari ST, Amiga
Minimum:	386/40, 1 MB RAM, 4 MB HD, VGA
Originalita	90
Zábava	80
Prostředí	75
Grafika	79
Hudba	79
Efekty	77

EXCALIBUR verdikt: 79%

Poznámka: Knížka Duna II je stejně zajímavější a hra DUNE II taky.

BLACKFIRE! software

nová 3D akční hra

pro počítače ATARI 800 XL/XE, 65 XE, 130 XE

ALIENBUSTERS

Vesmírná akční hra využívající těch nejlepších možností počítače ATARI, např. :

- fantastická trojrozměrná vektorová grafika v reálném čase doposud realizovaná pouze na vyšších třídách počítačů
- je použito širokého spektra barev v nejjemnějším grafickém modu
- výborná hudba složená sólovým kytaristou Martinem Cupkem a nejrůznější zvukové efekty také k této hře nezbytně patří
- vynikající motiv hry, ve které prožijete vzrušující a napínavé chvíle, je tím nejdůležitějším

Hlavním cílem je vyhrát vesmírnou bitvu nad vetřelci, kteří obsadili naši sluneční soustavu. Jak ? - to se dočtete v návodu přiloženém ke hře.

Když vyhrajete, když osvobodíte celou sluneční soustavu v této hře, se Vám následně na obrazovce objeví kód. Ten nám urychleně zašlete na speciálním tiketu přiloženému ke hře. Prvnímu "osvoboditeli" totiž věnujeme 10.000,-Kč a pro dalších následujících devět jsou připraveny hodnotné věcné ceny. Máte-li tedy k dispozici počítač ATARI, pak neváhejte !

O výsledcích Vás budeme průběžně informovat v dalších číslech časopisu EXCALIBUR

Zašlete mi na dobírku ALIENBUSTERS

Jm. a př.:

Ulice:

Město :

PSČ:

Podpis:

V ceně je zahrnuta značková kazeta

79,- + 23 p&b

Pirátství zabíjí software !!!

Prosíme Vás o zaslání kupónu na korespondenčním lístku na adresu :

Boleslav Buzek, Nedbalova 2409, 735 06 KARVINÁ 6

Hra ve formátu Turbo 2000 Vám bude zaslána do dvou týdnů.

!!! První získá 10.000,- korun !!!

PCP zašle levně na dobírku:

SOUND MACHINE

Kompletní zvukové vybavení pro Vaše PC:
11-ti hlasá zvuková karta Sound Blaster komp.
(MIDI, zesilovač 4 W, port pro joystick a mikrofon),
joystick QS 123 a
dva 3" reproduktory s magnetickým odrušením!

Včetně reproduktorů a joysticku!

JOYSTICKY QUICKSHOT

QS 102P, JOYSTICK S MIKROSPÍNAČI	239,-
QS 113, PC JOYSTICK S MIKROSPÍNAČI	319,-
QS 113S, JOY QS 113 S KARTOU QS 163	769,-
QS 123, WARRIOR 5 PRO PC	389,-
QS 128F, MAVERICK 1	479,-
QS 138, MAVERICK 1M S MIKROSPÍNAČI	489,-
QS 129F, FLIGHTGRIP 1	249,-
QS 130F, PYTHON1	309,-
QS 137, PYTHON 1M S MIKROSPÍNAČI	329,-
QS 131, APACHE 1	209,-
QS 141, TRACKBALL PRO PC	969,-
QS 146, INTRUDER 5 PRO PC	849,-
QS 149, INTRUDER 1	849,-
QS 151, AVIATOR 5 PRO PC	989,-
QS 155, AVIATOR 1	989,-
QS 158, MOUSE PC	679,-
QS 159, MOUSE PC + PODLOŽKA + SOFT.	999,-
QS 163, PC GAME CARD	519,-

Toto je jen stručná nabídka z našeho ceníku, ve kterém Vám nabízíme mnohem víc. Např. veškeré domácí počítače a jejich příslušenství firem Commodore a GVP, osobní a grafické počítače, monitory, tiskárny apod. za skvěle nízké ceny. Máte-li zájem o koupi jakéhokoliv hardware či o zaslání aktuálních ceníků, zatelefonujte nám na pražské tel. číslo 02/ 791 76 74 - od 15 hod. nebo raději napište na adresu PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1. Všechny ceny jsou včetně daně (DPH), připočítáváme pouze poštovné nebo dopravu až do Vašeho domu. Dodací lhůta je 14 dní od objednání, u joysticků 21 dní. Na veškeré námi dodávané zboží poskytujeme záruku 12 měsíců.

DUNE II

Název hry:	Dune II
Firma:	Virgin-Westwood
Rok výroby:	1993
Typ hry:	strategie
Na počítač:	PC
Minimum:	8 MB HD, VGA

Originalita	75	xxxxxxxxxxxxxx
Zábava	91	xxxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	89	xxxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	73	xxxxxxxxxxxxxx
Hudba	73	xxxxxxxxxxxxxx
Efekty	95	xxxxxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 83%

Poznámka: Jestli kvůli ničemu, tak kvůli téhle hře si kupte Sound Blaster.

Na tak dokonalou taktickou hru prostě musíme vydat něco víc nežli jen recenzi. Jelikož jsem DUNU 2 dohrál, rozhodl jsem se odhalit všem pařanům, kteří tuhle báječnou věc ještě nezkusili, všechny detaily a manévry při boji v dunách. Hra je poměrně jednoduchá a doporučil bych ji i začátečníkům. Pokud budete trpěliví a budete si často ukládat pozice, po několika dnech (a nocích) DUNU II určitě dohrajete.

Nejdříve zběžně o vašich misích. Vaším úkolem v každé z devíti úrovní je dobýt pro svůj rod co největší území planety Duny a vytěžit co nejvíce koření. Koření je speciální droga, kterou od vás bude kupovat Gilda vesmírných letců, jelikož bez ní nemůže navigovat své koráby (celý problém je mnohem složitější, kdo se chce dozvědět více, musí si přečíst alespoň první tři díly knihy Duna od Franka Herberta). Planeta Duna je jediným místem ve známém vesmíru, kde se koření nachází a proto je o ni velký zájem. Důkazem toho jsou nepřátelské rody těžící koření na svou pěst. Doporučuji, zvolit si na začátku hry rod Atreidů, budete tudíž bojovat střídavě s rody Harkonnenů a Ordů a nakonec se samotným imperátorem. V krajině okolo vás se vyskytují tyto terénní prvky:

TERÉN

Tvrdé skalnaté podloží - zde můžete stavět své budovy, pokud možno na betonových podkladech. Pokud budova stojí přímo na skále, trpí otřesy půdy a musíte ji často opravovat. Stavět můžete jen v blízkosti již hotových budov až do doby, kdy si vyrobíte transportér, ale o tom později.

Písečné duny - na mapě žlutě. Na písku nelze nic stavět a pohyb po něm ohrožují písečtí červi reagující na otřesy půdy.

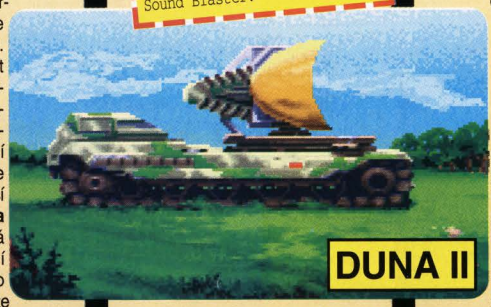
Koření - červené oblasti na mapě. Čím tmavší červený odstín, tím více koření je v dané oblasti soustředěno. Do těchto míst posílejte své harvestery (stroje těžící koření), ale pozor na červy, kteří se okolo koření soustřeďují.

Skrytá ložiska - malé, nenápadné kopečky, radarem zobrazeny jako samostatné rudé tečky. Rozstřelte je a vysype se spousta koření.

Červi - na radaru pohybující se bílé tečky. Velice nebezpečná stvoření, v jejich chřtánech mizí celá auta, tanky, harvestery, atd. Jakmile se červ přiblíží k vaší základně, stáhněte všechny jednotky a hlavně harvestery na skalnaté podloží, kde budou v bezpečí.

BUDOVY

Začněte pokládáním **betonových desek**, nejdříve po jedné, později, po vylepšení základní báze po čtyřech najednou (Slab 5 nebo 20 CR). Po postavení **elektrárny** (Windtrap 300 CR) a prvního **těžebního střediska** (Rafinery 400 CR) si budete moci postavit další budovy. Některé z nich budete dostávat k dispozici teprve v dalších úrovních, ale já je zde nyní shrnu, aby byly všechny pohromadě. Nejdůležitější stavbou je **radar** (Radar 400 CR) - s velkou přesností vám dává přehled o veškerém dění v probádaných oblastech. Ohlašuje vám útoky nepřátel a umožňuje vám vidět přesun písečných červů. Je poměrně choulostivý na příkon energie, takže občas vypadne kvůli nedostatku energie. Je proto důležité stavět elektrárny v předstihu, jelikož výpadek radaru při rozsáhlých vojenských operacích může mít fatální následky (prostě bye bye GAME OVER - red.). Další nevyhnutelností jsou **sila** (Silo 150 CR), která pojmou určité množství koření. Vaše základna jako taková může pojmout pouze 1000 tun (= 1000 kreditů). Jakmile naspoříte více než tisíc kreditů, musíte si postavit první silo, jinak budou vaše úspory ztracené. Při velkém předválečném šetření může vaše konto přesáhnout deset tisíc kreditů. V takovém případě nezapomeňte postavit velké množství sil, aby nedocházelo ke ztrátám koření. Že máte málo místa na koření se dozvíte z varovné hlášky „SPICE IS LOST, BUILD SILOS".



DUNE II je vlastně jedna velká řežba a vojenské objekty jsou ve velké oblibě i potřebě. Základní vojenskou stavbou jsou **kasárny** (Barracks 300 CR). Můžete si v nich cvičit vojáky, po vylepšení (Upgrade) si můžete cvičit celé čety. V pokročilejších úrovních se s kasárnami vůbec nezatěžujte a postavte rovnou **lehkou továrnu** (Light factory 400 CR). V této jednoduché továrně můžete vyrábět lehká vozidla a autokary. Dalším stupněm výroby je **těžká továrna** (Heavy factory 600 CR), která je asi nejdůležitější budovou ve hře. V těžké továrně můžete stavět tanky, harvestery, transportéry, ale o tom později. Důležitá je také **továrna na letadla** (Hi-tech factory 500 CR), kde si budete moci vyrábět své vzdušné jednotky - jak transportní, tak bombardovací. Pokud se strhnou velké boje a vy nestačíte vyrábět další auta a spolykané harvestery, postavte si **vesmírný přístav** (Starport facility 500 CR). Za trochu vyšší ceny si jeho prostřednictvím budete moci objednávat veškeré mobilní stroje přímo z vesmíru. Můžete si objednat více věcí najednou - např. dva harvestery a pět tanků a za chvíli vám je vesmírný koráb přiveze. Při nedostatku financí je však toto objednávání stejně nevhodné, jako by si žebrák poslal pro pizzu.

V průběhu hry se do popředí vašeho zájmu dostane problém opevnění budov. Je nepříjemné, útočí-li každá drzá nepřátelská jednotka unikavě předsunuté obraně přímo na vaši základnu. Již v raných úrovních vám bude umožněno postavit si **zeď** (Wall 50 CR). Zdi chytře propojujte tak, abyste vytvářeli dlouhé hradby pokud možno chránící vaši základnu ze strany nejčastějších útoků. Klidně si postavte třeba hradby dvojité, jsou levné a můžete si to dovolit, ale dávejte pozor, ať si nezatarasíte celou plochu okolo těžebního střediska nebo okolo továrny na tanky - auta a harvestery hradbou neprojedou a budou ji muset celou objíždět. Mně se např. povedlo zatarasit těžkou továrnu tak, že byla zcela nepřístupná (auta z ní nemohla odjíždět) a musel jsem postavit novou, jelikož ostřelování vlastních zdí je poměrně nebezpečné. Další součástí opevnění jsou **ostřelovací věže** (Cannon turret 125 CR) a **raketové věže** (Rocket turret 250 CR). Ostřelovací věže střílí pouze na krátkou vzdálenost, kdežto věže vybavené raketami zasahují i cíle vzdálenější. Postavíte-li si před základnu takových patnáct věží, nepřiblíží se skoro nikdo. Musíte je však často opravovat a postavit mnoho elektrárem, jelikož věže jsou zvláště náročné na příkon energie.

Nakonec jsem si nechal tři budovy, které nejsou nutností, ale vymožeností. Nejlevnější z nich je **vědecké středisko** (IX 500 CR). Pokud si ho postavíte, budete si moci vyrábět speciální tanky využívající zvukových rezonancí a bombardovací letadla. Druhou stavbou je **opravna** (Repair suit 700 CR), která vám rychle opravuje poškozené mechanismy všeho druhu. Pokud máte více transportních letadel, budou vaše doutnající tanky, autokary a harvestery odváženy přímo do opravny a tím vám odpadne spousta starostí a ušetříte prachy (tank, po kterém zůstane pouze kráter, se nedá opravit - red.). Poslední perličkou je **císařský palác** (Palace 999 CR). S palácem jste prostě frajeři a přidají se k vám místní partyzánské jednotky, vcelku nic moc.

VŠECHNO, CO SE HÝBE

Veškeré pohyblivé jednotky můžete **přesouvat** z místa na místo (move), kromě harvesteru můžou všechny jednotky **útočit** na určený objekt (attack), **vrátit** se k základně (retrieve) nebo **střežit** svou pozici.

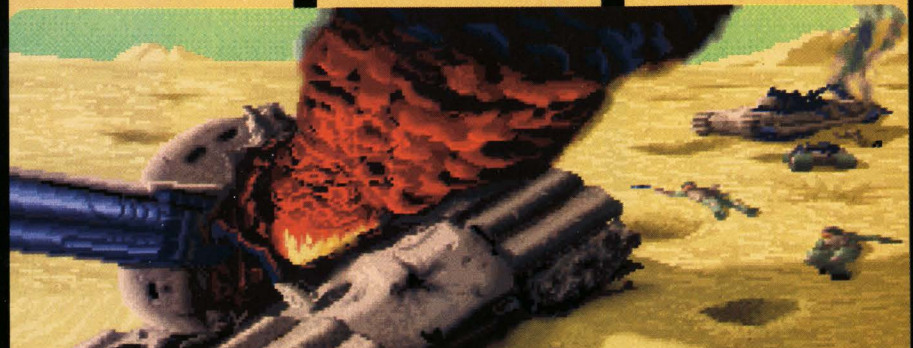
První pohyblivou věcí, se kterou přijdete do styku, je těžební **harvester** (Harvester 300 CR). Je dobré postavit si více harvesterů a vyslat je na více ložisek najednou - peníze se jen posypou. Nikdy nenechávejte harvester stát ladem (hláška Harvester deployed), jakmile vytěží všechno koření z úseku, který jste mu přidělili, přiveze své bohatství do továrny a zkysne na místě. Ihned mu zadejte další práci. Těžební stroje jsou bezbranné a je chytré, posílat s nimi vždy alespoň jeden tank, jedou-li na vzdálenější naleziště. Nepřátelské harvestery zběsile ničte, vysype se z nich natěžené koření a toho není nikdy dost. Vašimi prvními bojovými automobily budou **lehké** a **těžké autokary** (Light trike 150 CR a Heavy Quad 200 CR) vyráběné v lehké továrně. Jsou rychlé, takže s nimi můžete prohledávat četná místa na mapě, odvádět pozornost cizích jednotek, či je posílat kamikadze na nepřátelské základny.

V těžkých bojích se neobejdete bez **tanků** (Combat tank 300 CR a Heavy tank 600 CR) stavěných v těžké továrně. Já jsem vždy používal pouze tanky těžké, s lehkými jsem se natěžoval - pokud jsem potřeboval něco rychlého, vyrobil jsem autokar. **Sonický tank** (Sonic tank 600 CR) můžete vyrobit po vybudování vědecké stanice. Tento tank doporučuji, jelikož je poměrně rychlý a jeho zvukové dělo je velice ničivá zbraň. Nejpoužívanější zbraní je však **raketomet** (Rocket launcher 450 CR). Kromě toho, že je cenově dostupný, dovede na dálku ničit nepřátelské jednotky i stavby tak, že často zůstává dlouho neodhalen. Je zároveň jediným vozidlem, které je schopno bez větších problémů zničit strážní věže. Pošlete-li na tyto věže tanky, autokary nebo (nedej bůh) dokonce vojáky, utrpíte obrovské ztráty a věž většinou zůstane celá, protože si ji nepřítel často opravuje.

Neválečným vozidlem je **transportér** (Mobile transporter 900 CR), který je zároveň nejdražším vozidlem ve hře. Jeho vyrobením de facto získáváte novou základnu. Přesuňte ho na skalnaté podloží blízko velkých ložisek koření, ke kterým máte z vaší základny příliš daleko a postavte základnu. Je užitečné, máte-li dvě či více základen, jelikož můžete stavět více věcí najednou. V jedné základně vyrábíte např. strážní věže a druhá dodává betonové desky. Druhá základna je důležitá také ze strategických důvodů. Postavíte-li si u ní těžkou továrnu, můžete posílat tanky na nepřítele z nečekaného úhlu. Nakonec jsem si nechal letadla. Jedním z nejdůležitějších strojů v celé hře je **nákladní letadlo** (Carryal 800 CR). Tento letoun ušetří velkou spoustu práce. Rozváží prázdné harvestery na místa těžby, plné harvestery vozí do továren a poškozená vozidla odváží do opraven. Máte-li tato letadla alespoň tři, postarají se o veškerou těžbu i o opravy. Po postavení stanice IX budete moci vyrábět **bombardovací letouny** (Ornithopter 600 CR), které po zkonstruování automaticky poletí k nejbližší nepřátelské základně a začnou ji bombardovat. Význam tohoto letadla nespočívá ani tak v ničivé síle, ale poslouží vám hlavně k výzvědným účelům, jelikož každá obranná věž, která na letadlo vystřelí, se ukáže na mapě. Toto letadlo bývá zpravidla sestřeleno několik sekund po startu, takže jako útočná jednotka je nepoužitelné.

A to by bylo už všechno - detailně jsme probrali terén, budovy i jednotky. Co se taktiky týče, každý si může vyvíjet vlastní plány (k tomu je také hra určena). Nikdy neveďte válku obrannou či příliš zdlouhavou, jelikož časem dojde koření a nepřítel vás porazí. Tak zase u DUNY III.

ANDREW



SPACE QUEST V. & RINGWORLD

V poslední době narůstá počet adventur, her taktických a her ve vlastní roli, velké akční pařby řídnou. Namísto joysticků se lámou myši a namísto zuřivé střelby se gamesníci zabývají logickými problémy, tvoří obrovské mapy a luští různé hádanky. Tato dvojstránka je věnována dvěma adventurám: dlouho očekávané es kvé pětce od DYNAMIC-SIERRY a mírně zbloudilé vesmírné opeře RINGWORLD od prozatím neznámé firmy TSUNAMI. Někteří pariaci se nás ve svých dopisech ptají, proč se vždycky zvedne takové vzrušení okolo nové hry od SIERRY, proč sierrácké textovky mají v **EXCALIBURU** první místo mezi ostatními z tohoto žánru. Odpověď je jednoduchá - ty nejlepší adventury prostě vydává SIERRA a nikdo jiný. Tento názor je víceméně internacionální, jeho důkazem je prodejnost, přední místo a vysoké hodnocení u většiny západáckých časopisů a konečně také velké haló mezi pařany a piráty, kteří se snaží tyto hry získat a dohrát jako první.

V našem časopise jsme napsali buď recenze nebo návody vlastně na všechny předchozí díly SPACE QUESTŮ. Jistě si např. pamatujete, že na SQ 4 vyšel návod teprve nedávno a že jsme z tohoto pokračování vesmírné opery Rogera Wilca příliš velkou radost neměli. O to méně jsme čekali, že se další (původně již neplánované), páté pokračování ukáže snad tím nejlepším, co v sérii SQUESTŮ vychází. Jak jste si asi všimli, vychází tento článek v návodové části EXCALIBURU. Abychom nebyli monotónní, rozhodli jsme se, že tentokrát vás nebudeme přesvědčovat vzletnou recenzí, ale půjdeme přímo k jádru věci a vydáme na obě hry (které bychom normálně zrecenzovali) rovnou návody. Můžete si tedy sednout k počítačům a obě hry si na Ex dohrát a sami si rozhodnout, která z nich je lepší. Zkuste si pohrát s pamětí a vybavit si všechny vesmírné adventury za poslední rok a upřímně se zamyslet nad tím, která z nich je opravdu nejlepší. Nezapomeňte si však před SQ5 dohrát REXE NEBULARA A GATEWAY. Nakonec ještě k procentuelnímu hodnocení - jak již asi víte, snažíme se snižovat procenta u všech her, abychom se příliš nepřiblížili kritické stovce a nedostali se do stejných trapasů jako např. CINEMA se svými stoprocentními filmy. Z tohoto důvodu dostává SQ5 pouze 81%, i když je asi tak na úrovni REXE NEBULARA, který byl možná trochu přehodnocen Napoleonem v minulém čísle. Takže řešení SQ pětky a RINGWORLDU - tři, dva, jedna, **TEĎ**:

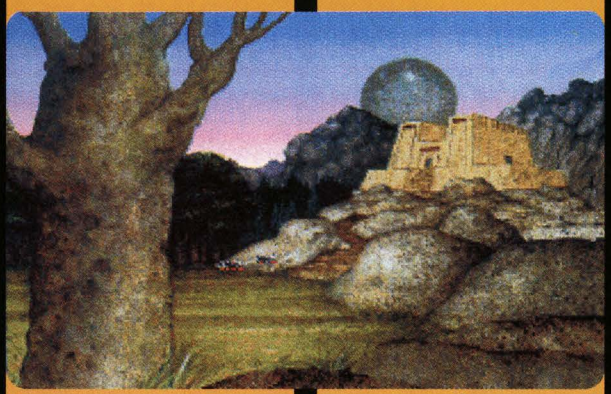
RINGWORLD

PRSTENCOVÝ SVĚT

Předem bych rád podotknul, že hra RINGWORLD je vzhledem ke své velikosti v MB velice krátká a jednoduchá. Upřímně řečeno je to spíše jedno velké pohyblivé intro. Občas však musíte párkrát ťuknout myší a proto otiskujeme kompletní řešení.

Název hry:	Ringworld
Firma:	Tsunami Media
Rok výroby:	1993
Typ hry:	adventure
Na počítač:	PC
Minimum:	10 MB HD, VGA
Originalita	75 xxxxxxxxxxxxxx
Zábava	41 xxxxxxxx
Prostředí	66 xxxxxxxxxxxxx
Grafika	79 xxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	50 xxxxxxxxxx
Efekty	48 xxxxxxxxx
EXCALIBUR verdikt:	**59%**

Poznámka: Sc adventura **Future Wars** byla na Amize lepší již před pěti lety.

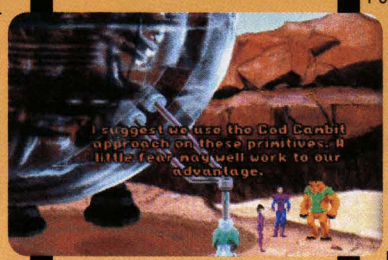


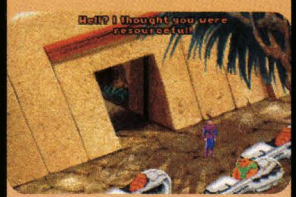
V první obrazovce strčte ruku do laserového paprsku. Tím zastíníte čidlo, které přivolá strážného. Strážnému ukažte zlatý prsten z inventáře. Promluvte si s ním (1,1) a nekompromisně zastřelte chlapíka ve fialovomodrém plášti. Z něho vypadne žlutá disketa, kterou seberte. Z města vyjděte jižní branou. Venku nasedněte do připraveného vozidla v pravé části obrazovky. V tomto voze zastrčte žlutou disketu do nepříliš velkého otvoru uprostřed palubní desky. Přečtěte si zprávu. Zmáčkněte tlačítko pod názvem otrok (Slave) a vezměte si nazpátek informační disketu. Z tohoto vozu vystupte a nasedněte do druhé létající káry. Strčte disketu do stejného otvoru. Tentokrát zmáčkněte tlačítko pod názvem mistr (Master) a chopte se řízení. Promluvte si z hlídačem (2). Ten otevře bránu a pustí vás dovnitř. Dva dotěrné hlídače chladnokrevně odstřelte. V dalším dlouhém intru se seznámíte s Mirandou a po nepříjemném střetu s tygřími grázly řekněte Seekerovi, že ji jdete hledat (2). Až ji najdete, tak zjistíte, že demoluje loď. Snažte se jí v tom zabránit (2). V tom se objeví tygr Seeker a Mirandu postřelí. Mirandě dejte ještě jednu šanci (2). Do disketové jednotky vpravo strčte svou jedinou disketu.

Po přistání na nové planetě si popovídejte s šedými muži (1,2). Vraťte se do vesmírného korábu. Vlezte do výtahu a vyjeďte do druhého patra. Nalevo od výtahu zmáčkněte žluté tlačítko a vezměte si pivo (Ale). Putujte zpět do vesnice. Za lahvičku s pivem vám šedý vysoký muž dovolí si pár hodin užít s jeho dcerou. Seberte lano pověšené na sloupu. Pokračujte východním směrem do další místnosti, vezměte si bambusový žebřík a vyjděte ven. Žebřík opřete o kamennou zeď a vylezte nahoru mezi dva kouřící komíny. Lano omotejte kolem vyčnívajícího kamenu. Levým komínem se spusťte dolů. Důkladně si prohlédněte celou místnost. Objevíte kůži pokreslenou záhadnými vzory. Tuto jednoduchou kresbu si někam překreslete. Běžte na jih a seberte šperk pověšený na sloupu pod lebkami. Stejnou cestou se vraťte před jeskyně a tam složte hlavolam podle kresby z kůže. Do centra položte šperk z jeskyně. Použijte scanner na bílou vesmírnou raketu.

Na další planetě hoďte oko (podívejte se - red.) mezi kosti a promluvte si se Seekerem (1). Vraťte se do lodi a sledujte na monitoru pohyb Seekera. Jakmile ztratíte spojení tak jeďte do druhého patra. Vlezte do dveří vpravo od výtahu. Z poličky seberte lékárničku. Vylezte ven a pospíchejte za Seekerem do jeskyně. Jděte neustále doleva. Po chvíli spadnete do jedné z mnoha pastí jeskyních nestvůr. Když vás potom příšery odvedou k raněnému tygrovi, tak mu poskytněte první pomoc. Seberte žraločí kost a vylezte dírou vlevo nahoře ven ze smrduté díry. Ostrou žraločí kostí přeřízněte lano držící netopýra v síti. Dávejte při tom pozor, aby jste se nechytili do pasti. Jakmile bude netopýr na svobodě, tak se přes past dostaňte k tygrovi. Ukažte na díru, kterou jste předtím vylezli. Objeví se netopýr a dá vám sérum. Pomocí séra uzdravte Seekera a opět dírou u stropu vylezte ven. Jděte doleva a rozstřelte zubatou modrou zrůdu. Po pohovoru s netopýrem vlezte do levého masivního kamenného sloupu. Vezměte modrý diamant a vylezte ven. Odstrčte malý balvan hned vedle sloupu.

Po dialogu (1) přejděte k velké modré obrazovce nalevo. Přečtěte si informace o „Stasis field". Výtahem sjeďte dolů do prvního patra a promluvte si se Seekerem (1,1). Po přistání na planetě slunečních rostlin si popovídejte s vodní bytostí. Vraťte se na loď a ve druhém patře vejděte do místnosti vpravo. Obléknětě si červenooranžový skafandr a použijte červené ovládadlo u ocelových vrat. Vlezte do vody a zaplavte si s tmavě modrou příšerkou. Když se vrátíte na loď, sundejte si skafandr a sjeďte do prvního patra. U stolu vlevo aktivujte vznášedlo. V paláci oddělejte starého dědu. Ze stolu seberte skleněnou nádobu a z černé krabičky ze stěny klíč. Vytáhnutím korkového špuntu otevřete sud. Zelenou tekutinu, která z něj vyteče, naberte do sklenice. V knihách na polici najděte papírek a přečtěte si ho. Na tomto papírku jsou tři čísla - 2,4,3. Malou stoličku tedy otočte dvakrát doprava, čtyřikrát doleva a třikrát doprava. Otevřenou skrýš si prohlédněte a objevený zámek odemkněte klíčem. Vezměte si delfíní překladatel a opusťte palác. U počítače s modrou obrazovkou si přečtěte informace o delfínech. Pomocí bílého počítače úplně napravo získáte elektronické delfíní ruce. Vylezte ven z lodi a nestvůře na pobřeží dejte překladač, zelenou tekutinu a elektronické ruce. Vodní živočich vám za to donese modrý diamant.

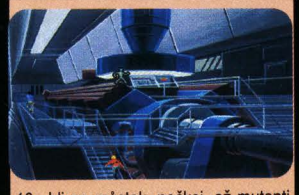




Pokecejte si se zelenou příšerou s modrým punkovým účesem. Běžte západní cestou až k tajuplnému hradu. Po dialogu si v kovárně vezměte vysušené seno. Běžte doleva, nahoru a doprava. Uvidíte večeřícího krále. Seberte se stolu fialový královský oblek politý vínem. Vyjděte ven a jděte nahoru. Strážnému ukažte královský plášť. Pokračujte severně a seberte tři královské vesty. Několikrát zaklepejte na červenou stěnu. Lva vyřezaného na sloupu zatahejte za pravé ucho. Vezměte si oba meče a skrýš zavřete. Jděte zpět do ložnice. Krátký meč položte na vyhrazené místo vpravo od dveří. Seberte helmu a hořící svíčku. Položte seno na postel a zapalte ho svíčkou. Vyběhněte z místnosti. Když stráž ucítí kouř a odejde, běžte na balkón. Přes scanner přivolejte Seekera.

Po příletu na planetu šedých lidí použijte navigátor na bílou raketu. Otevřete malou skříňku a složte obrázek tak, aby vše logicky zapadalo. Malé nosaté bytosti uvnitř rakety dejte na hlavu helmu. Promluvte si s ní a ukažte rukou na raketu. Tmavě zeleným klíčem od nosatého tvora otevřete malinkatý panel. Do duhově zářivého kruhu zastrčte modrý diamant. Seberte černou kuličku a dvě paměťové karty. Po rozhovoru s kreaturou jí dejte neutralizovač vlnění a zastrčte ji do zelené kosmické lodi. Opusťte planetu a vraťte se do kosmu. Když potom váš úhlavní nepřítel bude žhavit dělo s červenými paprsky, použijte na jeho loď paměťové bloky. Přestože se vám pohyblivá intra už budou asi hnusit, nenechte si ujít závěrečnou sekvenci.

Dvoustránku připravili **Dan Farnbauer** (RINGWORLD) a **ANDREW** (SQ5), čau u dalších řešení...



ROGER WILCO AND THE NEXT MUTATION

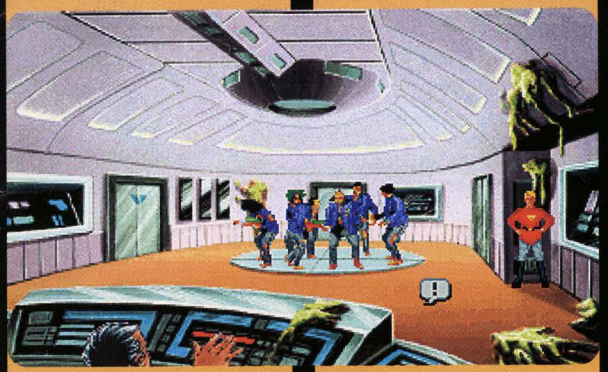
SPACE QUEST V

VESMÍRNÉ DOBRODRUŽSTVÍ 5 - R. WILCO A DALŠÍ MUTACE

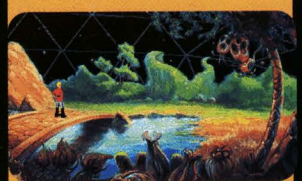
Na samém začátku hry se náš hrdina Roger nachází na vesmírné univerzitě Starcon pro školení pilotů korábů všeho druhu. Je to sice trochu paradox a recese, jelikož Roger dokáže ovládat prakticky všechny létající předměty (viz. SQ 1,2,3,4), ale dejme tomu, že se na školu přihlásil třeba kvůli svádění holek nebo podobně. Nejdříve jdi do své učebny, kde tě očekává nepříjemný test. Není tak docela jedno, jak na deset otázek odpovíš, ale stačí se jen trochu držet inteligentních odpovědí a zkoušku uděláš. Za to, že jsi se na hodinu dostavil pozdě, nařídí ti učitel vyčistit znak Starconu v přistávací hale. Jdi na jih a vstup na WC. Seber vyhozený čistič podlah a výstražné značky (Scrub-o-matic a Safety cones). V hale sjeď výtahem na přistávací plochu, umísti značky, použij čistič na zem a vlez na něj. Znak Starconu musíš vyčistit rychle, jelikož jsi časově limitován. Jakmile budeš hotov, vrať se ke třídě a podívej se na nástěnku s výsledkem svého testu. Stal ses pilotem.

Na lodi jdi do spojovací chodby, pokecej s technikem Cliffym a z jeho bedny si vezmi pojistku (circuit fuse), svářečku (cutting torch), děrovač (hole punch) a Anti-acid. Tlačítkem na stěně spusť výtah a sjeď do nákladového prostoru. Zde ze dvou skříněk (otvírají se tlačítky) vezmi kyslíkovou bombu a helmu (Oxid tank a Helmet). Takto vyzbrojen jdi na můstek a posaď se do svého kapitánského křesla. Mutantce Flo dej příkaz #Hail Starcon# a Droolovi zadej koordináty letu (Lay in a Course) na Gangularis - 71552. Potom mu nařiď zvýšit rychlost (Lite speed) a až oznámí, že se přibližuje cíli, rozkaž mu přibrzdit (Regular speed). Aktivuj zařízení na sesbírání odpadků (Activate RRS). Všechny ostatní procedury létání, brzdění, atd. jsou až na výjimky stejné a proto již nebudu opakovat leť tak a brzdi takhle, řízení je velice jednoduché. Po sesbírání odpadků jdi do chodby a otevři tlačítkem odpadkový kontejner na pravé stěně. Utečeného vetřelce si zatím nevšímej a leť na koordináty Peeyu - 92767. Sesbírej odpadky systémem RRS a jdi do laboratoře (z chodby vlevo). Čapni vetřelce, otevři nádobu s červenou tekutinou, šoupni nestvůrku dovnitř a zalej jí Anti-acidem. Leť na Kiz Urazgubi - 20011 a teleportuj se na planetu z podstavce v laboratoři (musíš podstavci ŘÍCI, aby tě teleportoval). Vžum...

Ocitáš se na planetě, kde musíš zneškodnit nebezpečnou androidku a udělat z ní navigátorku své lodi. Projdi vlevo schovanou jeskyní a jdi na východ. Klikni na větev klátící se nad vodou (ne na kládu!) a spadneš dolů. Ulomenou větev seber a vrať se do obrazovky, odkud si spadl. Prolez kládou a na druhé straně rozhoupej větví svazek plodů a utrhni něco připomínající banán. Vrať se kládou, jdi doleva, projdi jeskyní vlevo a nahoře vlez opět do levé jeskyně.



Dokud tě androidka sleduje, rychle přeskoč díru, vylez na nejvyšší skalku a pomocí větve shoď na robotku balvan. Pokud se to nepovede, seběhni dolů k vodopádu a celý proces (bez sbírání věcí) opakuj znova. Až androidku dostaneš, vrať se do první místnosti, kde budeš svědkem jejího zmrtvýchvstání. Běž se rychle schovat do duté klády a počkej, až nad tebou přistane. Využij situace a strč jí banán do výfuku (nebo co to je; čert aby se v ženskejch vyznal). Po explozi seber její hlavu a ukousej jí uši (ha, ha - red). Vrať se opět na začátek a zpět na loď.



Abys svou loď mohl zneviditelnit stejně jako zesnulá androidka, potřebuješ maskovací zařízení (Cloaking device) z její lodi. Znovu se teleportuj na planetu a použij na sebe dálkové ovládání (Remote control), které Cliffy vymontoval z androidky. Výtahem vyjeď do její lodi, klikni na panel vpravo a uvnitř na horní a dolní západku. Otoč všemi kolečky a klikni na obdélníčky nahoře vlevo a dole vpravo. Otoč obě zbývající kolečka do svislé polohy a ťukni na obdélníček nahoře vpravo a dole vlevo. Seber maskovací zařízení a rychle vyběhni ven. Cliffy tě teleportuje zpět na loď, tak to by bylo, hurá zpět na univerzitu Starcon (69869).

Po zabrzdění nařiď Droolovi #Standard orbit#, vyber vetřelce z lihu a teleportuj se na akademii. Sedni si ke stolu ke svým kamarádům. Kapitán Quirk tě vyzve na souboj. Pozorně si prostuduj pravidla boje a poraž ho (není to však podmínkou). Zpět u stolu si promluv s kamarády o osvobození Cliffyho. Vesmírný obchodník ti daruje pytlík vesmírných opiček (Space monkeys), vysyp ho do svého nápoje a v nastalém zmatku vyběhni z baru. Až stráže v chodbě opustí své stanoviště, odblokuj silové pole ťuknutím na jejich zařízení a přistup k druhé cele vlevo. Na mříž polož vetřelce a Cliffy je volný. Zpět na lodi ulož potvůrku do lihu a leť na Clorox II (90210).

Po Standard orbitu nařiď androidce (oranžové tlačítko u pravé ruky), aby provedla Scan planet a teleportuj se dolů. Jdi do velké budovy a ťukni na počítač uprostřed. Napadne tě monstrum, kterému musíš pětkrát uhnout, než ho Drool složí. Seber ze země papírek a kód z něj (80869) vlož do počítače. Přečti si vzkaz a opusť budovu. Jdi úplně dolů doleva (!) a podívej se na plechovku s mutační látkou. Vrať se na loď (použij na sebe počítač z inventory) a leť do soustavy Thrakus (53284), Standard orbit. Nežli se teleportuješ, nasaď si kyslíkovou masku. Na planetě jdi k záchrannému modulu, podívej se dovnitř, seber kabát a stiskni červené tlačítko. Jdi úplně doleva. Po útoku mutantů se ocitneš ve „visící“ poloze s krásnou dívkou. Použij na ni kabát a na sebe počítač. Dívka ti spustí liánu, po které vyšplháš a teleportuješ se zpět do lodi. Od dívky dostaneš součástku do speciálního zařízení (distributor cap), je to s ní však špatné po zasažení slizem a tudíž ji musíš hibernovat (uměle uspat a podchladit). Otevři proto hibernátor - podlouhlou rakev v laboratoři a ulož ji dovnitř. Podívej se na panel vlevo a nastav Cryofreeze na 10. Jdi na můstek, počkej, až mutanti zaútočí a řekni Droolovi, aby provedl úhybný manévr (Evasive action) a aby letěl do asteroidů. Loď bude poškozena a opravář se vydá do kosmu koráb opravit. Ztratí však kontrolu nad svým skafandrem a vzdaluje se od lodi. Jdi rychle do nákladového prostoru, malému přístroji u výtahu zadej příkaz Rotate a vlez do EVA přístroje pro pohyb ve vesmíru. Venku musíš zachytit a vrátit na loď ztraceného technika (červený bod). Natáhni pravou ruku robota dopředu, tlačítkem otevři svěrák, dopluj k nešťastníkovi a až budeš přesně před jeho hrudí (objeví se nápis Target Located), tlačítkem sevři pařát. S ulovenou rybičkou se vrať zpět do lodi (zelený bod).

Jdi na můstek a leť na vesmírnou stanici 41666 - Standard orbit. Teleportuj se dolů a teď to přijde - překvápčo, co? Klikej na pravý břeh jezírka, až vyskočí žába a spustí komunikátor. Přistaň na něm a promluv si s Flo. Leť na západ a klikni na otvor ve skále. Při průchodu zámkem si všímej, které paprsky aktivují západky a které ne (SUPER nápad - red.), uvnitř místnosti přistaň na počítači. Zapni ho a prolez všechny informace (důkladně!). Hlavně prolézej podvolbu „System“ a mačkej tlačítka „Security“. Leť do první místnosti ke Cliffymu a zaveď ho k odpadkovému kontejneru. Ťukni na své tělo a uff. Jdi k laserovému zařízení ve skále a použij děrovač na vizitku prodavače sušených opic (Merchant business chip). Proštípej do ní otvory tak, aby odpovídaly laserům, které v jisticím mechanismu NEspouštěly západky. Kartu vlož do zámku, sejdi se schodů a černým tlačítkem otevři skříňku. Seber nádrže dusíku a vrať se ke Cliffymu a na loď. V rozhovoru zvol odpověď č.4, podívej se na panel hibernátoru a zadej Defrost 10. Vyndej Beatrici a polož ji na teleporter. Promluv si s androidkou o dalším postupu.

Leť na koordinát 81100, zabrzdi a rychle zavolej zeleným tlačítkem Cliffyho. Nařiď mu, aby odstínil loď (Cloak ship) a jdi za ním do laboratoře. Vysvětlí ti, kde máš na mutantím Goliáši přistát. Jdi k únikovému modulu, otoč ho (pod rotation), vlez dovnitř a přistaň na místě, které ti technik ukázal jako nejbezpečnější (vpravo od zadních motorů). Červeným tlačítkem otevři dveře a laserovým hořákem vyřízni otvor. Na schodech počkej, až přijde a odejde stráž a přeběhni k mechanismu uprostřed místnosti. Podívej se zblízka a vlož Distributor Cap od Beatrice na správné místo. Počkej, až odejde strážný a vyjdi dveřmi na chodbu. Klikni na mříž na zemi. Plaz se na sever, na východ, na sever, až do šachty. Vystup do vyšší obrazovky a zalez do prostředních dvířek. Až odjede výtah, vrať se do šachty a vlez do dvířek nejvyšších - ocitneš se v patře 6. Lez na J,Z,S,S,V,S, šachtou opět prolez do nejvyšších dvířek - patro 4. Plaz se na J,Z,S,S,Z,Z,S, opět do nejvyšších dvířek šachty - patro 2 (pod výtahem). Táhni se na J,J,Z,J,V,J, klikni na tlačítko a přepni ho. Užij si DEMO. Až budou všichni mutanti na oválu uprostřed místnosti, dej Cliffovi znamení, ať spustí disco. Flo požádej, aby tě přenesla zpět na loď, běž na můstek a nařiď Droolovi, aby střílel (Fire). Ihned poté mu nařiď aktivovat uklízeč odpadků RRS a červeným tlačítkem aktivuj sebedestrukční mechanismus. Běž k hibernátoru a vyndej Beatrici. Stoupni si na teleporter a aktivuj ho. Běž do chodby a vlez do kulatého otvoru v pravé stěně. Vytáhni a vyměň pojistku uprostřed přední trojice. Vysoukej se ven, přeskoč břečku, vytáhni aliena z lihu a PINK, teleportuj se pryč. Bez komentáře.

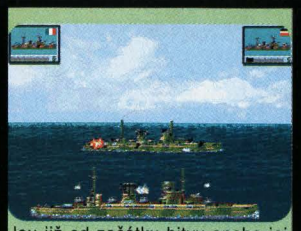
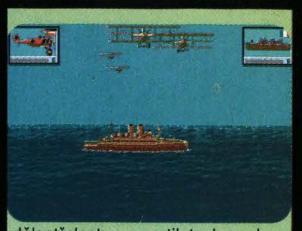
ANDREW

Název hry:	Space Quest5
Firma:	Dynamix Sierra
Rok výroby:	1993
Typ hry:	adventure
Na počítač:	PC
Minimum:	10 MB HD, VGA

Originalita	76
Zábava	81
Prostředí	75
Grafika	90
Hudba	85
Efekty	92

EXCALIBUR verdikt: 83%

Poznámka: "We are always hungry for good Space - questing" - I. Asimov.

HISTORICKÝ VÝVOJ 1914 - 1918

HISTORY LINE 1914 - 1918

Máte sklony k strategii a alespoň trochu militaristické sklony? Tak to jste právě ten správný typ pro HISTORY LINE, jedná se totiž o simulaci 1.světové války pro jednoho nebo dva hráče. Hned ze začátku bych chtěl upozornit na to, že hra podporuje turbo karty a je instalovatelná na harddisk, instalace sice není bezpodmínečně nutná, ale z vlastní zkušenosti bych vám ji vřele doporučil.

Ať tedy hrajete z disket nebo z harddisku, tak po docela pěkném a dlouhém intru se dostanete do hlavního menu. Tady si můžete v bodě „Mapa" zvolit formou kódu hrací plochu (bitvu), dále tu jsou tři malá podmenu: „Hrací hodnoty", „Obsluha" a „Extras". V prvním podmenu si můžete vypnout bojové sekvence (téměř nutné pro ty co hrají z disket), určit, kdo proti sobě bude hrát, zda během hry budete moci nahlížet do cizích fabrik a také si můžete určit limit pro počet tahů v jednom kole. V druhém menu si volíte jednu ze tří kombinací barev jednotek; čím chcete vaše jednotky ovládat (doporučuji klávesnici nebo joystick) a rychlost myši. Ve třetím podmenu se skrývá žebříček nejúspěšnějších hráčů. Jestli máte již všechno nastaveno, najeďte na START a zvolte si, zda chcete bojovat za Německo nebo za Francii.

Tak a teď už můžete začít hrát, ale jestli jste si něco špatně nastavili, tak nemusíte hru startovat znova, jelikož většina věcí jde nastavit ještě během hry: Esc - konec hry, F1 - změna módu, F2 - hudba, F3 - zvukové efekty, F7 - myš/joystick a F9 - bojové sekvence on/off.

Hra se skládá ze dvou pravidelně se střídajících módů, v jednom můžete se svými jednotkami pohybovat a v druhém s nimi můžete útočit, opravovat je a vyrábět nové. Když nyní najedete kurzorem na nějaké volné políčko a podržíte střelu, objeví se v něm X (vždy symbol pro výstup, ukončení), pohnete-li joystickem doprava, objeví se symbol mapy. V tomto momentě střelu pusťte a objeví se přehledná mapa bojiště. Střela a dolů vyvolává informace o počtu jednotek, dep, fabrik, příjmů atd a střela a doleva volá ikonu pro změnu módu (tuto volbu musíte pak ještě potvrdit F1).

Najedete-li na některou jednotku, objeví se vám ve spodním rámečku počet členů jednotky (1-6), vyznamenání (žádné, 1-4 malé křížky, krystal anebo velký kříž), typ jednotky (např. infanterie) a vlajka příslušného státu. Vyznamenání je velmi důležité, určuje totiž výkonnost jednotky a zvyšuje se o jeden stupeň, když jednotka např. zabije alespoň jednoho protivníka. O dva stupně se zvýší, když dojde k totálnímu zničení nepřátelské jednotky. Umístíte-li kurzor na vaše jednotky, máte k dispozici následující funkce: vpravo - mapa, dolů - informace o jednotce, vlevo - změna módu, nahoru - dle módu buďto útok nebo pohyb. V informacích o jednotce se dočtete o tom, jak silně a v jakém rozsahu může jednotka útočit (bránit se, je-li rozsah roven nule, ale síla větší než nula) ve vzduchu, na zemi a na vodě. Dále, jak dobře je jednotka pancéřovaná, o kolik políček se může přesunout za jedno kolo (čím horší terén - tím pomaleji se jednotka pohybuje), váha (důležitá při transportu jednotky nákladákem, vlakem nebo transportní lodí) a maximální počet jednotky (tři nebo šest věcí).

Když s nějakou ze svých jednotek zaútočíte, nebo ji budete chtít přesunout, celá obrazovka ztmavne. Rozsvícená zůstanou jen místa, na která můžete útočit nebo se přesunout. Kromě prázdných políček a jednotek jsou na mapě ještě hlavní stany (HQ), depa a fabriky, kde se namísto symbolu pro změnu módu objeví symbol truhly, takže se můžete podívat dovnitř a manipulovat s příslušnými jednotkami (pouze když je objekt pod vaší kontrolou).

Objekt může být pod vaší kontrolou již od začátku bitvy anebo jej můžete během hry dobýt (dostat dovnitř alespoň jednu jednotku infanterie, kavalerie nebo elitní infanterie) a tím získat i všechny jednotky uvnitř, přičemž dobytím HQ končí hra. V depu, ve fabrice nebo v hlavním stanu, můžete jednotky nejen „opravit" (doplnit na maximální počet) symbolem klíče, ale také vyrobit nové symbolem kladiva, což ale jde pouze ve fabrikách. Abyste mohli opravovat a vyrábět, potřebujete nějaké prostředky. Podle toho, kolik objektů máte pod kontrolou, je větší váš příjem za jedno kolo.

Tolik k ovládání a teď k samotné podstatě: jde tedy o to, abyste dobyli hlavní stan nepřítele, nebo zničili všechny jeho jednotky. Zní to velice jednoduše, ale když má počítač kromě první bitvy vždy početní a většinou i kvalitativní převahu (ke konci války i více jak 300 %), musíte již skutečně začít taktizovat. Z tohoto poměru jasně vyplývá, že frontální útok nepřichází v úvahu. Nejdříve se snažte získat co nejvíce dep a fabrik, abyste si zvýšili příjem a získali často dobré zbraně. Dále přesuňte (užitečné jsou transportní auta, vlaky a lodě) dělostřelectvo s protileteckou obranou nebo alespoň s elitní infanterií na strategicky důležitá místa, jako jsou nejen mosty a příchozí silnice, ale hlavně okolo HQ, dep a fabrik. Kolem děl rozmístěte pěchotu, obrněné divize, apod. tak, aby nepřítel nemohl zničit vaši palebnou sílu. Mezitím, co ji ostatní budou chránit, stačí se natolik vypracovat (vyznamenání se změní na velké kříže), že potom děla zlikvidují většinu nepřátel během jednoho kola, jakmile se někdo přiblíží jejich dostřelu. Blízkost dep je také výhodná v tom, že těžce poničené jednotky pěchoty, chránící dělostřelectvo, můžete rychle opravit. Po několika kolech získáte dost prostředků, abyste mohli vyrábět nové jednotky. Nejdříve je dobré doplnit stav dělostřelectva, případně protiletecké obrany a pak začít vyrábět letadla. Letadla jsou totiž velmi rychlá a z pozemních jednotek je, kromě protiletecké obrany, mohou napadnout pouze pancéřové vlaky a elitní infanterie. Letadla se samozřejmě dělí na bombardovací (např. Gotha) a stíhací (např. Fokker E III). Je jasné, že když má nepřítel silné letectvo, nebudete vyrábět bombardéry a naopak, jestliže nemá skoro žádné letadla, jsou stíhačky na pozemní cíle málo účinné.

Při námořních bitvách si dejte pozor na neviditelné nepřátele - ponorky. Můžete je zaregistrovat pouze, když se dostanou do vašeho dostřelu a to se pak divíte, jak to, že se to jedno nebo dvě políčka moře tváří jako cíl pro vaše kanony (tohle sice vypadá jako vtip, ale je to tvrdá realita - pozn. redakce). Co se námořní taktiky týče, je dobré vlastnit velké bitevní lodě, které mají spolu s těžkou železniční ochranou největší dostřel v celé hře. Je chytré soustřeďovat je ve středu útoku a na křídlech mít křižníky a torpedoborce. Ponorky se hodí spíše na proniknutí do týlu nepřítele a na útok ze zálohy. Při útoku na nepřítele se snažte vždy nejdříve útočit na velké bitevní lodě a koncentrovat se přitom jen na jednu nebo na dvě.

Nejzákladnějším bojovým trikem je, vždy se snažit rozestavovat armádu a pak zaútočit tak, aby nepřítel byl aspoň 2 políčka vzdálen. Má to ten efekt, že vy nemáte žádné ztráty, což se nedá říct o tzv. férovce zblízka. Pro ty, kterým by dělala některá bitva problémy, přidávám kompletní

SEZNAM KÓDŮ.

Jeden hráč:

Německo	Francie
PULSE	BATLE
CIVIL	GOOSE
MOUSE	SPORT
VENOM	BIMBO
NOISE	TEMPO
RIGHT	BARON
ORKAN	BUMMM
FRONT	LEVEL
RATIO	TOXIN
PARTS	PRINC
PLANE	CLEAN
FLAME	XENON
GOTHA	SIGNS
BALON	HOUSE
PAUSE	SIGMA
ELITE	SEVEN
INFRA	ZOMBI
HILLS	MOVES
COBRA	BLADE
ATLAS	ZORRO
AMPER	STONE
RHEIN	MOSEL
CANDL	ORDER
STERN	SODOM

Dva hráči :

TRACK, HUSAR, BEAST, PLATE, LIGHT, SCROL, VIRUS, BISON, DRUCK, TROLL, UBOOT, DROID, GRAND, ROYAL, WATER, SKILL, SKULL, AUDIO, SPELL, CAMEL, FLAGS, STORY, SCOUT, GREEN

Jelikož spolu s jinými milovníky taktických her pokládám tuto hru za nejlepší taktiku '92, dovoluji si zde, podle svého vlastního názoru, uvést vyšší hodnocení, nežli uvádí ICE v EXCALIBURU minulém (prostě jiný názor, to se stává - red.). Hodně štěstí přeje a na shledanou se těší

S.S.C

Název hry:	History Line 1914-1918
Firma:	Bluebyte
Rok výroby:	1992
Typ hry:	strategie
Na počítač:	Amiga, Atari ST, PC
Originalita	75 xxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	83 xxxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	62 xxxxxxxxxxx
Grafika	80 xxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	72 xxxxxxxxxxxxxx
Efekty	70 xxxxxxxxxxxxxx
EXCALIBUR verdikt:	74%

Poznámka: Na Amize muka bez harddisku.

PC

Vyměním nejnovější hry pro PC a Atari 800. Seznam zdarma! T. Režňák, Olbrachtovo nám. 7, 635 00 BRNO .

Rychle a kvalitně nahraji hry na PC-AT r.89-93. Výběr asi 300 tit. Výměna možná. Seznam za seznam nebo známku. Platí stále. Kadlec, Smetanova 1186, 664 51 ŠLAPANICE.

Vyměním hry na PC/AT. Zašlete Váš seznam na adresu D. P., P. O. Box 517, 760 05 ZLÍN 5.

Prodám skoro novou AdLib kompatibilní zvukovou kartu. Cena 2 490,-Kč.. Tel. 02/791 54 72.

Prodám PC Tower AT 286 monochrom. Hercules s kartou. Cena 15.000,-Kč. Jan Mihulka, Pokorného 1259, 274 01 SLANÝ. Tel. 0314/4021.

Kvalitní hry na PC, VGA! Seriozně. UCM, ČSA 1930, 390 03 TÁBOR.

Nabízíme nejnovější hry na PC/AT. Výběr z více jak 1000 titulů včetně roku 93. Např. INDY 4, Karmen, KQ 5, 6, F15 3, Xeen, Monkey Island 2. Box 226, pošta 5, 150 00 PRAHA 5.

AMIGA

POZOR! PRODÁM počítač Amiga 600 s 30 MB HD, 4096 bar., 1 MB RAM, myš, joy, box na diskety, TV modulátor, 55 nahr. disket. CENA 17.000,- Kč. Ještě bar. monitor 1084S za 10.000,- Kč. Lukáš Kubík, Žabokrky 4, 549 31 HRONOV.

Všem Amigistům nabízím nejlepší a nejnovější programy a HRY!!! Bezkonkurenční ceny, světová kvalita! Neváhejte a pište na adresu: Marek Mitáš, Luční 369, 572 01 POLIČKA, tel. 0463/22 922.

Koupím Amigu 500+. Udejte stav a cenu. Dále koupím hry. Melichar, Perknov 1809, 580 01 HAVL.ÍČ. BROD Skvělé hry. Seznam na papíře zdarma. Novinky z roku 1993 pro Amigu 500, 600 na adrese M. Hajník, Ruská 216/48, 353 01 MAR. LÁZNĚ!

Amiga Power disky á 86,-Kč (obsahují DTP, Paint a další programy včetně množství her), Katalog za 2 známky o hodnotě 3 Kč. Jaroslav Čejka, U Havlíčkových sadů 7, 120 00 PRAHA 2.

Nejlepší hry na Amigu! Hry Vašich snů! Napište si o seznam. Jakub Lošák, SLŠ 580, 407 77 ŠLUKNOV.

Prodám kvalitní audiodigitizer DIGI-FUN - jen 980,-Kč. PCP, tel. 02/803245-7/29.

Supernovinky i starší hry na počítač Amiga 500, 600. Velký výběr. Tel.: 02/4023192 (po 17 hod.) ŠTĚPÁN.

Bohewia Software připravuje novou českou dobrodružnou hru SVĚTÁK BOB. Neuvěřitelné příhody na Amize!!!

ATARI ST/TT

Vyměním hry. Mám hodně novinek. Pošli Tvůj seznam. R. Suchý, Fr. Křížka 8, PRAHA 7. Tel. 02/373928.

Prodám ATARI 1040STᶠᴹ, 4 MB RAM, FD 3,5" 720 kB, monitor SM124, myš, 2 ks joysticků, cca 200 ks nahraných disket. Cena 20.000,-Kč. Jan Kodytek, Jugoslávská 862. 517 54 VAMBERK, tel. 0445/41252.

C64/128

Mám pár originálních her ze SRN na C64 např. Princ of Persia, Streetfighter 2, Moonstone, KGB a mnoho dalších (levně!) tel: 02/7915343.

Diskové hry - převážně novinky pro C64. Strana disku pouze 4,90 Kč. Petr Beránek, Svojnice 14, 384 27 VITĚJOVICE Tel: 0338/862 91 - večer.

Prodám C64+Dicc Drive, magnetăk+20 her+kryt a další. Tel. 02/798 10 47.

Profesionálně na C-64 s prog. balíkem GEOS (64 disků, čeština) - ARDAN, 276 01 MĚLNÍK 2889, Tel: 0206/670759.

SINCLAIR

Zapisovač XY 4150 a modul styku MS-SP pro počítač ZX Spect. á 750 Kč - 90 kusů a interf. UR -á 490,- Kč - 500 kusů. Propoj, kabel a kazeta á 40,-Kč - 100 kusů. J. Procházka, Palackého 479, 511 01 TURNOV, tel. 0436-21362.

Prodám Didaktik M+Data Recorder +monitor+kazety s hrami, mikrosp. joystick na DO. Richard Ševčík, Pod strání 18, 678 01 BLANSKO.

PROD. FÓLIE DO KLÁVESNICE
Spectr. (265 Kč), Sp. Plus, Delta (348), obvod ULA pro Spectra, Deltu i Did. Gama (289). Buček, Šustaly 1083, 742 21 KOPŘIVNICE, tel. 0656/41891.

HERNÍ POČÍTAČE

Prodám Master Systém Sega I !!! SEGA 3.150,-Kč. HRY: Shadow Dancer 1.099,-Kč, Sonic 880,-Kč, Super Monaco 790,-Kč, Out Run 769,-Kč, Parlour Games 646,-Kč, World G.P. 598,-Kč, Moon Walker 795,-Kč. I na fakturu. K. Šmída, 67 932 SVITÁVKA č. 14. Tel. 0501/8255. Za celkový odběr sleva 10%.

Prodám hry na GAMEBOY. Turtles 2, F1, R.C, Mario land, Castlevania, Final Fantasy Legend 2. Tel: 73 07 81.

Majitelé poč. aut. SEGA MEGA DRIVE - chtěl bych si vypůjčit Vaše hry výměnným způsobem za moje. Kerecmanovi, Vajgar 707/III, J. HRADEC. Tel: 0331/210 24.

OSTATNÍ

Zapisovač XY4140
pro tisk grafiky i textů, vč. interfacu a programu pro ZX-Sp., Atari, Comm., PC. DatArt, Na rovnosti 21, 130 00, Praha 3.
Cena: 1.498,-Kč

Nové diskety NO NAME - 1,2MB á 14 Kč a 1,44MB á 26 Kč. T Režňák, Olbrachtovo nám. 7, 635 00 BRNO.

POZOR! NEPŘEHLÉDNĚTE!
3,5" diskety od firem SKC, BASF, FUJI, SONY - za výhodné ceny! Volejte - 02/7869976.

Upozorňuji všechny, kdož hodlati ráčí inzerovati, že budou pořizovati kopie programů jiným lidským jedincům, aniżto k tomuto mají svolení od autorů nebo od autory pověřeného zástupce, je činnost podlá a nečestná a osoba takto si počínající může býti zavržena, pokutou trestána a do žaláře též vykázána. EXCALIBUR

GATEWAY

Předem upozorňuji, že tahle hra je pro pokročilé pařany - angličtináře, je velice dlouhá a obtížná. S táhlými zákysovými pauzami jsem ji hrál asi půl roku, s návodem ji dohrajete tak za jeden, za dva dny. Jedná se o klasickou textovku typu SPELLCASTING 101 - 301 s perfektní, občas animovanou grafikou. Mrzí mě, že jsem na tuto hru nejdříve nenapsal recenzi, ale znáte to - zmatek, málo času, atd. Abyste hraní neměli tak jednoduché, budu všechno popisovat česky (!), anglické příkazy uvedu jen v nejnutnějších případech. Zdůrazňuji, že tahle věc je vhodná hlavně pro gamesníky se zálibou v angličtině, slovníky k ruce a jedem:

ČÁST I - GATEWAY PROSPECTOR

Ve svém pokojíčku seber debit kartu se stolu a vlož ji do počítače. Přečti si všechny zprávy a popřípadě i inzerci a dění ve světě, aby ses dostal do obrazu světa budoucnosti. Otevři šuple a seber knihu, přečti si ji a odnes ji sekretářce v úřední budově (vedle tvého pokoje). Dostaneš laptop zvaný Dataman, který můžeš kdykoliv zapnout a použít. Do 15ti hodin, kdy ti začíná lekce ovládání Heecheejských korábů, máš ještě spoustu času, takže se nyní postaráme o tvé vybavení potřebné k budoucímu dobrodružství. Nejdříve si obstarej zbraň - jdi do parku, utrhni růži a zatáhni za páku. Příběhne zahradník a položí si nářadí. Rychle mu vytáhni údržbářský klíč a odejdi. Pokud tě s klíčem nenechá projít, schovej ho mezi květiny (tray) a dojdi si pro něj, až muž odejde. Sekretářce daruj růži a dostaneš časopis. Jdi do spodního patra zvaného Tanya, do zbrojírny. Seber zbraň, otevři ventilátor klíčem a stiskni tlačítko uvnitř. Až se objeví malý robot, vlož zbraň do jeho kontejneru a vrať se do svého pokoje. Zde obdobně přivolej robota a zbraň si vezmi. Přesně ve tři odpoledne se dostav na hodinu do pokoje T20. Vše pozorně vyslechni a dostaneš modrý odznak prospektora - zelenáče. Odpoledne stráviš ve virtuální realitě: jdi k sekretářce a nahoru. Vsaď se s chlápkem, že prolomíš jeho virtuální simulaci a lehni si na lůžko. Nasaď si čelenku, nastav přepínač na „Beach" a zapni přístroj. Ve snu si vezmi drink a dej ho barmanovi. Tento postup opakuj, dokud muž nepadne do bezvědomí, potom vlož drink do scanneru a vertikální realita se zbortí. Za svůj výkon dostaneš odznak člena Pedroza klubu (vpravo za barem).

Jak si jistě pamatuješ ze zprávy v terminálu, máš večer v osm schůzku s prospektorem Thomem Seldridgem. Obdaruj ho několika drinky a on tě představí Nubaru Kamalianovi. Tomuto chlápkovi také kup drink a on tě vyzve na souboj ve hře Trivia. Jdi s ním vedle do kasina a hru si zahraj. Zvol si např. obor historie-geografie a odpovídej 3,2,4,2,4, 1,2,4,1,4. Získáš-li ve hře více bodů, než on, dostaneš stříbrný medailon. Opusť bar (ale pozor, v deset musíš být zpátky, sejdeš se s Terri Nelson!) a jdi do muzea. Následující operací získáš rezonační vidlici: PUT DISK IN DEVICE, GET FORK, PUT FORK IN DEVICE, GET DISK, PUT DISK ON PEDESTAL, GET FORK - a máš ji. Rychle do baru, v 10:00 přijde Terri. Kup jí drink a předej jí listinu (memo) od Thoma. Dívka tě zasvětí do **projektu Orion**, sdělí ti podmínky účasti a dá ti ubrousek se svým tel. číslem. Večer však ještě nekončí - těsně před půlnocí se schovej do bedny v koridoru B4 na horní úrovni Babe. Počkej, až přijde muž jménem Perry (víš o něm od zahradníka) a pozoruj jeho počínání. Až odejde, seber zapomenutý papírek, přečti si pětimístné číslo a příkazem HIT FORK vyvolej zámek ze stěny. Vlož vidlici do otvoru a zadej číslo z papírku. Vstup do tajné místnosti, že uvnitř nic není? Dozvíš se později, zatím jdi v klidu spát do svého pokoje. Sladké sny.

Ráno sjeď na level Tanya a jdi do doků. Agentka uvidí tvůj modrý odznak a pustí tě k lodi. Vlez do korábu, zavři poklop a sedni si k řízení. Můžeš letět celkem na šest misí. Z toho mise na **Nebulu, Andromedu, Červený trpaslík, Meteory a Černou díru** jsou jen výlety, za které dostaneš body (raději si je prolétej - Terri ti jinak neřekne o projektu Orion). Jediná důležitá je **mise na Sigmu Dayan**. Ve skafandru vylez z korábu a dej se na sever k převisu. Pokračuj doleva, až na místo, kde na skálu vylezeš. Nahoře jdi 2x na západ a shoď kámen. Vrať se dolů a zpět k převisu, zde spadlý kámen navršil suť, vylez do jeskyně. Až bude pohyblivý otvor na východě, jdi na západ a v tajné místnosti seber krabičku. Vrať se na Gateway. Svým objevem a návratem z pozorovacích misí jsi splnil podmínky Terri. Zavolej jí ze svého terminálu na číslo z ubrousku (Place call). Jdi do baru, posaď se a počkej na ni. Až se vykecá, dostaneš zelený odznak a přístup k tajné misi Orion. Ráno v devět se v učebně blíže u doků koná speciální porada pro držitele zelených odznaků týkající se projektu Orion. Po získání informací jdi do rakety a leť na nový koordinát. Na planetě jdi k jezeru a seber mloka, počkej, až uslyšíš druhý svolávací signál a jdi do vesnice. Měla by být prázdná, protože příšerky jsou na mítingu. Vlez do náčelníkovy chatrče, schovej se do otvoru v podlaze a počkej, až náčelník přijde. Vylez ven a pusť mloka do bazénku. Počkej, až náčelník uteče a vrať se k jezírku. Seber válec a na pasece na severu ho vlož do otvoru ve stěně kulovité stavby. Na test inteligence odpovídej 4,4,3, 2,5. Uvnitř budovy postupuj takto: GET ALL FANS, UP, PUT BLUE FAN IN RED SLOT, PUT YELLOW FAN IN BLUE SLOT, PUT RED FAN IN YELLOW SLOT. Vrať se domů, čeká tě...

ČÁST II - OTHER WORLDS

Přečti si novou zprávu ve svém terminálu a projdi kasinem do opalovny. Lehni si na lehátko a promluv si s chlapíkem, poté jdi k sekretářce. Vyslechni si instrukce od šéfa a odstartuj na první ze čtyřech nových kódů. Na následujících čtyřech planetách musíš vztyčit Heec heejská silová pole. Na planetě **Auriage 6** musíš spravit teleport tím, že vyměníš poškozený hranol za funkční z pokoje na západě. Stoupni si na teleport a v budově vpravo chyť brouka (CATCH BUG). Teleportuj se zpět na začátek a pyramidu z pokoje na západě seber takto: (jsi u teleportu) GET ALL, W, PUT BRIGHT CUBE IN SOCKET, PUT CLEAR PRISM IN HOLE, PUT BUG IN TRAY, GET PYRAMID. Vlož správné věci do teleportu, opět se přenes a vstup do budovy s brouky. Jdi na severovýchod, objevíš se v bludišti. Bludištěm projdi **„SE,E,NW,S,W, SE,N"** a vlož pyramidu do podstavce. Vrať se do chrámu s brouky. Otoč kolečkem, zatáhni za páku, stiskni tlačítko a první silové pole je aktivováno.

Leť si domů pro odměnu a odstartuj na kód druhý. Na planetě **Kaduna 3** vylez z rakety a jednej rychle, protože místní fauna i flóra jsou velice nebezpečné. Seber plod, jdi na východ a dvakrát střel pavouka. Uskoč na západ před rostoucími výhonky a vrať se zpět k mrtvému pavoukovi. Seber svou zbraň a pokračuj k jezírku. Až ti po skafandru poleze červ, hoď ho na chapadlo, jinými slovy THROW WARM ON TENTACLE. Jdi na východ a polož plod z první místnosti. Hoď si na záda mrtvou krysu, seber trn z rostliny a pokračuj na východ. Dej krysu hadovi, jdi opět na východ a nadutého červa sedícího na panelu propíchni trnem. Pole aktivuj stejně jako na planetě Auriage 6.

Na **Dormě 5** seber malý kámen (SMALL STONE) ležící na severním břehu rybníka. Projdi lesem na místo s výhledem na paseku, vezmi větev a liánu. Špehuj bestii na pasece a až zajde do jihovýchodního tunelu, jdi na východ a na sever do malé jeskyňky. Seber mísu a vrať se na své číhací místo na kraji lesa. Malým kamenem zacpi otvor v misce a až bestie opět zajde do tunelu, vyběhni na paseku a natrhej bobule (PUT BERRIES IN BOWL). Vrať se do lesa a vyspi se. Ráno si opět počíhej, až bestie zaleze do jižního tunelu a misku s bobulemi vrať do severní jeskyňky. Uteč na vyhlídku a jakmile bestie zajde do severní jeskyňky, kam jsi položil misku, rychle běž na paseku a jihovýchodním tunelem do krystalové jeskyně. Větví ulom visící krystal a seber ho. Umyj krystal v jezírku a najdi bestii. Zatímco bude strnulá při pohledu na zářící diamant, svaž ji liánou a zaveď ji na prasklé místo v hrázi rybníka (východně od Western shore). Hoď krystal do vody, jdi na východ a v místnosti pod vodou aktivuj třetí pole.

Nemira 3 je poslední a nejobtížnější planetou. Po přistání se jdi podívat na jih na vyhlídku, poté se vrať k lodi a dej se na západ do rokle. Seber krumpáč, vrať se k lodi a prozkoumej rozlehlé prostory na jihovýchodě. Najdi vrak cizího korábu a postupuj takto: (česky bych to asi nevysvětlil) GET WHISTLE, OPEN CRIB, GET ALL, OPEN PANEL WITH WRENCH, UNSCREW CAP, GET ACTUATOR, GET CONNECTOR WITH DEFUSER. Po této zběsilé mechanické operaci jdi 2x na severozápad, podej ruku ztroskotanci Beckerovi a vyslechni jeho bláboly. Na západě seber kormidlo (Tiller), jdi na SW a třikrát kopni krumpáčem. Vyhrab speciální rudu Vermaculit a najdi Beckerovu zahrádku. Natrhej listy rostliny Jubifruit a vylez po žebříku do domku na stromě. Vyber součástky ze šuplete a pořádně si pročti Beckerovy zápisky. Vrať se k vraku cizí lodi a pokračuj v mechanických pracích: ATTACH BLUE CAP TO PYRAMID ANODE, GET CORE WITH CALIPERS, GET CELL. Najdi provazový most vedoucí k Beckerově příbytku. Vyplaš ptáka píšťalou a seber lano. V domku se Beckera zeptej na vor (RAFT, YES), dej mu časopis od sekretářky a kormidlo. Zaveď ho k voru a řekni mu, ať si nastoupí a pádluj (TELL BECKER TO ENTER RAFT, LAUNCH RAFT, BAIL WATER 6X - příšerné příkazy). Jdi k osamělému stromu stojícímu nad propastí. Přivaž k němu lano a přelez na východ pro skleněné čočky (lens). Vrať se do Beckerova domku a zeptej se trosečníka na hudbu a zahraj si s ním na buben. Dej mu vyhrabanou rudu a jdi s ním do zahrádky, daruje ti kryt na čočky (hurá mám kryt na čočky ble, ble, bred - ICE.). Jdi opět do domku za mostem a takto oprav a aktivuj poslední silové pole: PUT LENS IN TRAY, PUT COVER IN TRAY, GIVE LEAVES TO REX, GET MAT, TURN KNOB, PULL LEVER, PRESS BUTTON. Vezmi Beckera a vraťte se na Gateway.

ČÁST III - ENDGAME

Jdi do tajné místnosti na úrovni Babe, otevři si ji standardní procedurou s ťukáním na vidlici (HIT FORK). Uvnitř seber kouli a dones ji sekretářce a do konferenční místnosti. Po rozhovoru se ponoř do virtuální reality stejným postupem jako v první části hry. Namísto BEACH však navol DEEP PSYCH a na klávesnici vytukej heslo, které ti technik řekne. Ve snu přeskoč propast, počkej, až ďáblík uteče ke dveřím a nadzvedni ho (lift devil). Zpět v reálném světě jdi do svého korábu a leť na poslední koordinát. Ve skafandru opusť loď a v satelitu stiskni tlačítko a nasaď si čelenku. Dotkni se svítící koule a v únikovém modulu šlápni na pedál. Až přirazíš ke strážní věži Vrahů, dotkni se koule a zapadneš do první virtuální reality nastražené Assassinem.

Jdi na atrakci vrhání míče, vlož kartu do otvoru a neustálým házením si vydělej něco přes sto dolarů. Kartu, na které budeš mít více než sto kreditů, ukaž vyhazovači v baru a on tě pustí mezi hráče pokra. Vezmi si karty, vlož kartu do otvoru ve stole a vzdej hru (příkaz FOLD nebo GIVE UP). Svou prohrou jsi porušil strukturu iluze a přesuneš se do druhé virtuální reality. Seber meč, jdi na jih a počkej, až na tebe démoni hodí síť. Dvakrát do ní sekni mečem a seber ji spolu s odhozeným pytlem. Vrať se k hydře a usekni jí mečem hlavu. Prach z její hlavy naber do pytle, jdi na sever do jeskyně a číhej, dokud se neozve šustot ze skalky v své blízkosti (..YOU HEAR THE SCUFFLE UPON STALAGMITE). V tomto momentě hoď pytel s popelem na stalagmit, démon se stane viditelným. Hoď na něj síť, ukradni mu prsten, ihned si prsten nasaď a seber prázdný pytel. Pokračuj znova na sever - ocitneš se v místnosti se sochami. Na hlavu sochy, která změní grimasu pověs pytel a počkej, až do něj vydechne magický prach. Tento prach hoď na hydru a je po iluzi. Nyní na tebe Assassin nastražil svou poslední past, všechno vypadá OK, vrátil ses oslavován na Gateway. Jenomže je to jen pouhý sen, který musíš následujícím způsobem prolomit:

Vyspi se ve svém pokoji a ráno si přečti nový vzkaz z terminálu. Jdi do místnosti s virtuální realitou (nad sekretářkou) a seber manuál. S manuálem jdi do opalovací místnosti a počkej, až se hesla v manuálu zviditelní. Vrať se do místnosti s virtuálním simulátorem, naťukej na klávesnici příslušné heslo z manuálu (podle datumu), nastav přístroj na Deep Psych, nasaď si čelenku a tlačítkem si zapni závěrečné gratulace. Transmission terminated.

ANDREW

Název hry:	Gateway
Firma:	Legend Entertainment Company
Rok výroby:	1992
Typ hry:	adventure
Na počítač:	PC
Minimum:	386/40, 1 MB RAM, 5 MB HD, VGA
Originalita	74 xxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	77 xxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	85 xxxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	86 xxxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	66 xxxxxxxxxxxxx
Efekty	60 xxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 74%

Poznámka: Pohlova knížka "Brána" je sice lepší, ale ve hře je široce rozvedena.

Jak si dát řádkový inzerát do Excaliburu?

1. Pečlivě si promyslete text inzerátu a rozhodněte se, zda nevynikne lépe ve zvýrazněném textovém formátu. Obyčejná řádková inzerce je v ceně **20 Kč**/řádek. Řádková zvýrazněná inzerce stojí **50 Kč**/řádek.

2. Pak čitelně vyplňte předkreslený obrazec o.šířce **32 čtverečků** na čtverečkovaném papíře.

3. Vezměte **složenku typu C**, vyplňte částku v Kč, adresáta (EXCALIBUR, Postbox 414, 111 21, Praha 1), odesílatele (to jste Vy nebo Vaše firma) a nezapomeňte na zadní stranu složenky do sloupku **"Zpráva pro příjemce"** napsat **"Inzerce EXCALIBUR"**.

4. Složenku zaplaťte na poště a nechte si tam hned okopírovat ústřižek.

5. Kopii ústřižku složenky dejte společně s napsaným inzerátem do obálky a nejlépe doporučeně ihned na poště odešlete na adresu:
PCP - EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.

Inzeráty budou uveřejněny v nejbližším čísle.

Prosíme Vás o uhrazení inzerátu složenkou typu C na adresu: PCP - EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.

Obyč.inz.napiš na čtverečˇ.papír.	1ř.=20 Kč
1řádek=max.32 znaků.Počet řádek	2ř.=40 Kč
neomezen.Pak sečti počet řádek,	3ř.=60 Kč
vynásob částkou 20Kč=cena inz.	4ř.=80 Kč
Zvýraz.inz.dtto,ale počet řádek	1ř.=50 Kč
znásob částkou 50Kč.Výsledek je	2ř.=100 Kč
cena inzerátu,tu napiš na slo-	3ř.=150 Kč
ženku a pošli na adresu PCP-EXC.	4ř.=200 Kč

Např.: Obyčejný řádkový inzerát: celkem 4 řádky x 20 Kč = 80 Kč - cena inzerátu (jen horní část)

Např.: Zvýrazněný řádkový inzerát: celkem 4 řádky x 50 Kč = 200 Kč - cena inzerátu (dolní část)

Mezery a interpunkční znaménka se počítají jako znak!

Inzerát a podací lístek složenky typu C (kopii) zašlete na adresu:
PCP - EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.

DOPISY ČTENÁŘŮ

Huh, dopisů je spousta. Rapidně se zmenšil počet stížností na dlouhé pauzy při vydávání, na distribuci a na obsah. Úměrně tomu dostáváme více vynalézavých nápadů, zlepšováků a návodů, což nás samozřejmě těší (chrochtáme blahem - red). Mimo jiné jsme v poslední době zuřivě kontaktováni různými firmami, které budou v blízké budoucnosti svádět urputné boje o český herní trh. Dostáváme pozvánky na různá dění, chodí nám prospekty a malé pařanské objekty. Je vidět, že věk herních maniaků se blíží, chce to jenom nezmatkovat a nevydat se komerčním směrem. A teď už hurá na dopisy, GRR. (ale to zní jako hurá do boje, na čtenáře musíme být vlídní, jsou to naši zákazníci a.. - pozn. vyd.).

Nazdárek EXCALIBUR! Píšem to pod lavicou a je mi fajn. Ste perfektný super bomba časopis. Chlapci zlatý, robíte super čtivo, ale prečo toľko adventúr, dungeonov a podobných vo vlastných roliakov. Viete, som fanatický pariak simulátorov a všetkého, aspoň trochu realistického hýbadla. Chcelo by to niečo ako EXCALIBUR 6. Zachvíľu zacilingá ("zazvoní„ - pozn. překl.) a keď si spomeniem, že za chvíľu maturujem, robí sa mi zle. A keď si spomeniem na FALCON 3.0.." následují tipy do hitparády prošpikované simulátory „..srdce zaplesá, s pozdravom Jaroslav Dzina, Bánovice, Slovenská RePublika". Tak tohle je nejlepší dopis celého měsíce, prostě Cool!

*Gamesník Aleš Krása z Prahy 10 nás mezi pochvalnými slogany mírně pokáral, že jsme neotiskli recenzi na MIGHT&MAGIC IV - CLOUDS OF XEEN. Shodou okolností jsme recenzi na tento slušný dungeon již měli připravenou od Cpt. Vlada (autora řešení HOLMESE), ale do minulého čísla se nevešla. Nezbývá nám, nežli Alešovi poděkovat za upozornění a za recenzi, kterou nám poslal, ale tahle hra je již „zadaná".

*Žádném případě nám neposílejte korespondenční lístky nebo ofrankované obálky na zaslání různých návodů, informací a tipů. Všechny dopisy vyřizujeme v redakci a na nejběžnější či nejzajímavější dotazy odpovídáme v této rubrice. Nemůžete se na nás zlobit, že vám vaše obálky a známky mizí v nenávratnu. Nikdy jsme tyto služby neposkytovali a ani nic takového nezamýšlíme prostě proto, že máme málo času. Naše sekretářka neví o řešení her zhola nic a tudíž na tyto dotazy nemůže odpovídat. Při vážně velké krizi či zákysu zkuste zavolat první pomoc, pánové v bílých pláštích si pro vás rádi přijedou.

*Přišel první dotaz k návodu na BEHOLDERA II („GRR" - Andrew). Pisatel by rád věděl, jak je možné vypáčit dveře a zámky. Milý pařane, dveře se otevírají převážně pomocí klíčů, občas zatáhnutím za páku, či stisknutím tlačítka. Používání lockpicků neboli páčidel je omezeno na minimum. Páčení probíhá tak, že si vezmeš do ruky páčidlo a vylomíš zámek. Nuda.

*„Ahoj redakce", píše Milan Fikrle z Prahy 3, „Hurá, konečně budou žebříčky na NINTENDO a na SEGU! Těšíme se také na recenze na tyto hrací systémy, teď už snad bude scházet jen něco o hře GAMEBOY..." a následují hitparády na SEGU, na NINTENDO a na GAMEBOYE. No vida, v jaké oblibě jsou malé pařanské objekty. Co se GAMEBOYE týče, brzy se na něj vrhneme také.

*Tibor Tesař z Prahy 5 trefil do černého, ptá se redakce, co se má dělat ve hře SKOOL DAZE ns SINCLAIRU. Tuto hru hrál jedině Andrew a jelikož je to velmi dávno, příliš jsme toho z něj nedostali (alespoň po mučení prvního stupně). Prozradil pouze to, že úkolem je sestřílet o přestávkách prakem všechny ryby se stěn. Když se mu to prý podařilo, nic se však nestalo a tak zakysl. Nevzpomíná si na nikoho, kdo by tuto hru dohrál. Jako obvykle, na nic si nevzpomíná, nikoho neviděl, atd. Do příště toho z něj dostaneme snad o něco víc, ale zatím se však musíme obrátit na naše čtenáře s otázkou: dohrál jste někdo SKOOL DAZE? Help!

*Po delším pátrání jsme zjistili, že hru MAUPITI ISLAND od LANKHORU nedohrál vážně nikdo, shořeli jsme na ní všichni, ostuda!

*Ondra Hora z České lípy si neví rady s IRON LORDEM od firmy HEWSON na SINCLAIROVI. Je nás víc, Ondro, tahle hra není vůbec jednoduchá a vylámal si na ní zoubky nejeden pařan. Jestli jste ji někdo dohrál, uvítáme návod.

Pčkář Tomáš Slezák strašlivě seřval chudáka ICE za pochvalnou recenzi na KNIGHTS OF THE SKY. Letadla v tomto simulátoru prý nemění dostatečně rychle směr, demo na začátku hry prý není zázračné (ale je - ICE) (ale není - LEE) (ALE JE, NENI, JE, NENI..#@!!), kulomety se zasekávají, „..solil jsem to do letadla a ono letělo klidně dál." - to už tak bývá - válka je válka a přežijí jen ti nejlepší, tzn.: když neumíš střílet, nelez do letadla!

*Přišlo nám několik nečitelných dopisů s nečitelnými jmény, děkujeme.

*Martin Michale z Mladé Boleslavi se nechal napálit jedním z inzerujících v našem časopise. Jakési firmě ACOMP/PROFASOFT z Leopoldova poslal předem peníze na zaslání emulátoru PC na AMIGU a nedostal nic. Inu, posílat peníze předem do cizího státu je odvážná věc a ne vždy je to moudré. Ať už se stalo cokoliv, ať byl tedy Martin okraden či došlo k jakémusi nedorozumění, radíme vám: NIKDY NIKAM NEPOSÍLEJTE PENÍZE PŘEDEM, pokud si nejste zcela jisti svým obchodním protějškem. Krade se všude (v Excaliburu NE!!! Pozn. vyd). Dále se Martin ptá, zda existuje program na PC, který bez problémů zvětšuje kapacitu harddisku na PC o polovinu. Takovéto kompresní programy existují a jsou poměrně rozšířené, neobjednávej si je však u firmy ACOMP/PROFASOFT, zkus to zase někde jinde.

*Pčkář O. Knaifl z Litoměřic vyjadřuje ve svém dopise tuto myšlenku: „I když pod recenzemi uvádíte, na jakém počítači je hra testována, dochází k mnohým nedorozuměním. V recenzi na EPIC je napsáno, že EPIC je hra podprůměrná, jenže na PC se stává pomocí perfektní VGA grafiky a zvuku na SoundBlaster docela pěkná... zvyšující se nároky čtenářů a cena by vás přece měly donutit k větší přesnosti, hry jsou testovány především na Amize a jednostrannost pak škodí zejména PC..". Rádi bychom pana Knaifla ubezpečili, že naprosto VŠECHNY hry testujeme i na MS-DOSu (pokud existují), jelikož máme PCčka. U EPICU samotného jsou v recenzi jeho PC kvality dobře zdůrazněny, ale recenzován byl EPIC na AMIGU, nikoli na PC. Často se stává, že hry na těchto dvou počítačích jsou naprosto rozlišné a potom sami posuzujeme, na kterou z nich uvedeme recenzi. Mnoho her na PC je v současné době již lepších než na AMIGU, ale mimochodem, říká vám také něco výraz Cenový rozdíl? Připomínáme to proto, že EPIC na PC byl typickým cenovým úletem firmy OCEAN (80-90 DM!), o kterém se vašem dopise jaksi nezmiňujete.

*„Koupil jsem si AMIGU a už tři hry mi nejdou nahrát, zatímco kamarádům s tou samou AMIGOU nahrát jdou. Říkají mi, že musím mít posunutou hlavu v disketové jednotce, já nevím, jsem z toho úplně paf.", stěžuje si Ondra Kuřík z Liberce. V tomto případě se pravděpodobně jedná o poměrně rozšířenou chybu. Drivy v některých AMIGÁCH prostě neberou některé hry. Tyto problémy se objevují zejména u her od firmy TEAM 17 (např. ALIEN BREED). Tento nedostatek je povětšinou neodstranitelný. Ne aby tě napadlo hýbat si kvůli takové hlouposti s hlavou v drivu, pak bys nenahrál vůbec nic!

*Ana konec úplný břed: Ondra Chrást z Františkových Lázní nám píše toto: „Ve vašem časopise jste uveřejnili návody na hry ELVIRA II a MONKEY ISLAND II, ale nenapsali jste kódy, které na tyto (a jiné) hry jsou zapotřebí. Takové návody jsou pro běžného hráče úplně bezcenné. Vzhledem k cenám si 98% hráčů hry pořizuje jinak a proto bez kódů. A tak vás chci požádat za všechny čtenáře EXCALIBURU o otištění kódů v časopise, případně mi je pošlete". Pošleme ti je, až nám napíšeš přesně, odkud hry dostáváš TY a až tyto TVÉ informace zpracuje příslušný policejní úřad. Lidská naivita je vskutku nekonečná. Uff.

*Ondra Pavelka (čtvrtý Ondřej, co se to dnes děje? - red.) z Prahy 9 si přeje, abychom všechny hry recenzovali také na MACINTOSH! Předem se omlouváme, ale naše dva „MACky" jsou těžce vytíženy layoutem a pan vydavatel by se asi divně díval, kdybychom si na ně začali instalovat hry...

To je pro tentokrát všechno. Znovu opakujeme, že lepší, nežli fůra zmatených stížností na kódy z manuálů a utlačovaných STčkářů a PCčkářů je zasílání návodů a originálních nápadů, kterými můžete náš i váš časopis pořádně vylepšit. **Vaše Redakce**

VÝSLEDKY SOUTĚŽE S PŘEKLADY HRDINŮ

Tak jsme slíbili na začátku, přinášíme správné odpovědi na otázky předchozích kol naší soutěže spolu se seznamy šťastných výherců. Ceny do soutěže poskytla firma **A-B-Comp a.s.**

První kolo:

1) Vyjmenovat deset her s draky není nic těžkého. Uveďme tedy alespoň některé z těch, o kterých jsme psali v EXCALIBURU: DUNGEON MASTER, CHAOS STRIKES BACK, DRAGON'S LAIR, BLACK CRYPT, ISHAR, MOONSTONE, LURE OF THE TEMPTRESS, LORDS OF TIME, LEGENDS OF VALOUR, SHADOW OF THE BEAST II a řada dalších. Připouštíme samozřejmě i jiné odpovědi.

2) Přišla nám do redakce záplava korespondenčních lístků s překlady hrdiny MONKEY ISLANDů, jehož jméno zní GUYBRUSH THREEPWOOD. Bohužel se ani dva z nich neshodovaly v překladu, a tak musíme dát za pravdu jednomu čtenáři, který naši zvědavost uvedl na pravou míru: „Jména se nepřekládají". Ano, jména se nepřekládají a nám pro tentokrát stačí jen to jméno.

3) Většina z vás odpověděla správně na třetí otázku - FTL znamená skutečně FASTER THAN LIGHT. Řada čtenářů se však nechala zlákat naším úskokem a podlehla zdání fantasie. FANTASY TO LIFE je nesmysl a žádná softwarová firma s tímto jménem neexistuje, stejně tak, jako firma produkující humry (lobsters).

Tolik ke správným odpovědím. Výherci tohoto kola se stávají:

1. Petr Steiner, Praha5
2. Martin Hrnčíř, Bohuslavice
3. Michal Pupcsik, Hostouň u P.
4. ing. Petr Barcal, Ú/nL
5. Zdeněk Fikar, Hořovice
6. Josef Kokeš, Praha 4
7. Pavel Koza ml., Praha/Z
8. Tomáš Dvořák, Praha 4
9. David Ružbacký, Hořovice
10. Karel Kolman, Praha 6

Gratulujeme a na adresu prvního putuje kouzelný předmět.

Druhé kolo:

1) S čísly v názvech nebyly problémy. Toto není druh otázky, ve které lze chybovat a tak jen několik příkladů správných odpovědí: FIRST SAMURAI, THREE WEEKS IN PARADISE, PLAN 9 FROM OUTER SPACE, FORMULA ONE GRAND PRIX, ROME AD92, NO SECOND PRIZE, 1942 a další.

2). Druhá otázka nás překvapila. Netušili jsme, že vám způsobí takové problémy vzpomenout si na jednu z nejslavnějších softwarových firem a na slavného programátora jménem ANDREW BRAYBROOK. Správná odpověď tedy zní: NEWSON CONSULTANS či ANDREW BRAYBROOK. Obě odpovědi jsou přípustné stejně jako odpověď: „stejná firma". Nedostačující je však odpověď, že se všechny hry odehrávají ve vesmíru (což není pravda) nebo že jsou jen pro C64 (což už vůbec není pravda - jsou pro většinu počítačů).

3) Třetí otázka byla jedna z nejzáludnějších, na což jsme ostatně upozorňovali už při jejím zadávání. Zkoušeli jsme, jestli prohlédnete náš chyták a nenecháte se poplést. Řada z vás sice náš trik odhalila a nenechala se zmást, ale bohužel, část z vás na této otázce skončila. Takže: SSI definitivně znamená STRATEGIC SIMULATIONS INC., nikoli STRATEGY!!! Ve spoustě našich článků se tento název objevuje správně (např. VEIL OF DARKNESS) a je nám líto, že je nečtete dostatečně pozorně. Vida, jak jedno písmenko může znamenat tolik!

I přes chyták ve třetí otázce jsme dostali hromadu správných odpovědí a tady jsou výherci tohoto kola:

1. Tomáš Chrištof, Praha 1
2. Martin Lenděl, Karlovy Vary
3. Karel Jurečka, Šumperk
4. David Ružbacký, Hořovice
5. Milan Lázníček ml., Hr. Král.6
6. Pavel Švanda, Košice
7. Aleš Zavoral, České Meziř.
8. Jan Šauli, Ústí/nL.
9. Jan Kozánek, Praha 2
10. Michal Pavlíček, Praha 10

Blahopřejeme! První vylosovaný dostává navíc již uvedený předmět a vy ostatní nezoufejte, čeká nás ještě osm kol!

Na jiném místě této stránky **EXCALIBURU** naleznete nové otázky a novou šanci. Naváhejte a dejte se do řešení. AMIGA CDTV se už nemůže dočkat.

Na shledanou u dalších kol naší soutěže se těší **Vaše redakce a A-B-Comp a.s.**

```
GAME CENTRUM LOG ON.....
LOAD BIOS V.7.2.....
INSTALL COMPLETE

PROJECT: GAME CENTRUM
RUN
```

Díky za tu spoustu dopisů, nápadů a připomínek, kterými nás bombardujete ve věci **GAME CENTRA**, projektu, který realizujeme spolu s firmou A-B-Comp a.s. Omlouváme se, že nestačíme odpovídat na vaše dopisy individuálně. Máme čas odpovědět jen na ty nejzávažnější a nejlepší.

Ve chvíli, kdy čtete tyto řádky, však již byl podniknut první krok. Dne 3.5.1993 se uskutečnilo setkání všech profesionálních uchazečů o práci na programovém zabezpečení **GAME CENTRA**. O výsledcích vás však ještě bohužel informovat nemůžeme, protože toto číslo má redakční uzávěrku dříve, než se toto setkání uskuteční. Zatím vám alespoň sdělíme některé technické informace o systému, na kterém bude **GAME CENTRUM** fungovat.

S největší pravděpodobností půjde o síť počítačů typu AMIGA. Na centrální AMIGU 2000 s harddiskem o obrovské kapacitě, na kterém budou uloženy veškeré informace, bude napojeno 5-10 počítačů AMIGA 1200 s TURBOKARTAMI. Jednotliví hráči pochopitelně nebudou sedět u klávesnice AMIGY, ale pravděpodobně v oddělených kójích se speciálním vybavením. K vybavení každého hráče bude zřejmě patřit zařízení k dorozumívání s ostatními hráči. Pokud jde o náplň hry, předpokládáme, že v první fázi bude vytvořen jednodušší program umožňující hru více hráčů najednou. Půjde pravděpodobně o méně náročnou hru, abychom zjistili, jak velký zájem o **GAME CENTRUM** vlastně je. Postupem času dojde k výměně jednoduché hry za složitější, zajímavější a lépe propracovanou.

Počítáme také s výměnou herního software **GAME CENTRA**. Nebude zde tedy jen jedna hra, ale několik, které se budou pravidelně obměňovat. Toto všechno je ale vzdálená hudba budoucnosti a my doufáme, že se nám podaří tento nápad dovést do úspěšného konce. V příštím čísle vás již budeme informovat o prvních konkrétních výsledcích a možná nebude chybět ani rozhovor s některým z programátorů a tvůrců GAME CENTRA.

Nashledanou v příštím čísle, anebo možná v **GAME CENTRU** se těší

Vaše Redakce a A-B-Comp a.s.

```
GAME TERMINATED
LOG OFF...
```

3. kolo čtenářské soutěže - 1. cena multimediální zařízení CDTV od firmy A-B-Comp

Vážení čtenáři,

V tomto čísle v předchozím článku konečně přinášíme vyhodnocení minulých kol naší soutěže **s firmou A-B-Comp a.s.** V minulém čísle jsme výsledky nestihli zveřejnit proto, že šlo do tisku příliš brzy - neměli byste tak příliš času na odpovídání. Tentokrát si ale pospěšte, vyhodnocení třetího kola bude již v následujícím čísle!

Nejprve několik obvyklých slov k pravidlům naší soutěže. Odpovíte-li správně na naše dnešní soutěžní otázky a zašlete-li nám dopis či raději korespondenční lístek s kupónem, který otiskujeme na této stránce, máte možnost být zařazeni do slosování. V každém kole losujeme deset výherců postupujících do závěrečného **slosování o multimediální zařízení AMIGA CDTV**, které se uskuteční na konci roku. První těchto deseti vylosovaných obdrží navíc **nejrůznější propagační materiály, diskety či joysticky,** které poskytuje **firma A-B-Comp a.s.** První výhry již putují na adresy výherců a vy máte stále ještě šanci. Kdo je jednou zařazen do slosování, je pochopitelně vyloučen z účasti na dalších kolech a postupuje rovnou do finále.

Pravidla jsou jasná, můžeme se dát do dalšího, **třetího kola naší soutěže:**

1 Jak jsme si již zvykli, **první otázka** je vždy jednoduchá a její podstatou je vyjmenovávání. Po dracích a číslovkách jsou na řadě jména. Ano. Tentokrát po vás chceme deset her, ve kterých se vyskytují jména skutečných či neskutečných osob. Není to nic těžkého. Pokud budete na rozpacích, zda jde o lidské jméno či ne, zkuste si představit sami sebe s tímto jménem a je to! (to pro případ uvádění jmen jako **POWERMONGER, ROBOCOP či CADAVER)**

2 **WAR IN MIDDLE EARTH, LORD OF THE RINGS** a částečně i **ISHAR** jsou fantasy hry inspirované literárním dílem jediného člověka. Jak se tento člověk jmenoval a jaký je název jeho nejslavnější trilogie, která se stala biblí všech milovníků fantasy (tak tohle je opravdu lehká **druhá otázka**!!!)?

3 Po odporně záludném chytáku ve třetí otázce minulého kola přichází dnešní **třetí otázka** snadná, nenáročná a odpověď na ni je tentokrát skutečně ukryta pod jednou z uvedených možností. Takže:

Úspěšná francouzská firma **SILMARILS** má ve znaku tři drahokamy - modrý, zelený a rudý. My chceme vědět, co to ale vlastně ty tajemné **SILMARILY** jsou:

a) tři vzácné klenoty, které vytvořil **Feanor** ze smíšeného světla dvou valinorských stromů

b) tři drahokamy, jež byly součástí koruny francouzského krále **Ludvíka XIV** (1643-1715) a jejichž barvy určují dnes částečně barvy francouzské vlajky (po Velké francouzské revoluci v roce 1789 došlo z náboženských důvodů k záměně zelené barvy za bílou)

c) tři vzácné kameny, které byly obřadně používány středověkými mořeplavci k usmiřování mořských božstev. Jejich název je složením dvou latinských slov; **[sileó = mlčet - odtud anglické silent] a [mare = moře]**

Že to bylo tentokrát příliš snadné? Bylo! Tak neváhejte a pište na naši známou adresu. Třeba se právě na vás usměje štěstí a váš hlas vyměníte na konci roku za **AMIGA CDTV**. Kdo ví. Teď už ale na nic nečekejte a pište! Na shledanou u dalšího kola se těší

Vaše redakce a

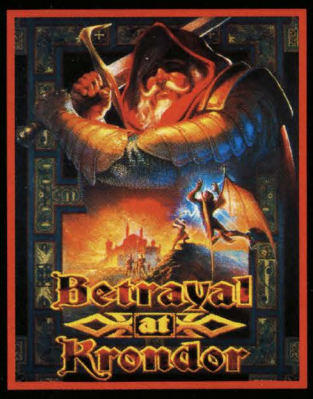
EXCALIBUR 17 A-B-Comp SOUTĚŽ ③

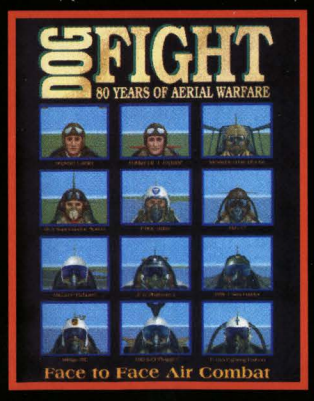
Největší český legální distributor strategických, válečných a akčních her, simulací a adventur.

VISION

Ve Střešovičkách 1, 169 00 Praha 6
Tel. záznamník: 02/351158

KDO TO MYSLÍ S HRANÍM VÁŽNĚ... MÁ ORIGINÁLY





Zajistěte si květnové novinky:	PC	AMIGA
EYE OF THE BEHOLDER III	1.350	
STUNT ISLAND	1.590	
GREAT NAVAL BATTLES	1.590	
MONKEY ISLAND II	1.290	1.290
F - 19 STEALTH FIGHTER	750	750
MANIAC MANSIONS		750
THE GREATEST	1.350	1.250
KGB	1.290	1.190
HISTORYLINE 1914-18	1.350	1.250
LEGEND OF KYRANDIA	1.290	1.290
GRAND PRIX	1.390	1.290
CIVILISATION	1.390	1.290
X - WING	1.390	
TASK FORCE	1.390	
ALONE IN THE DARK	1.490	
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	1.350	
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	1.350	
STRIKE COMMANDER	1.590	
ULTIMA UNDERWORLD II	1.290	
XENOBOTS	1.290	
HARPOON	1.290	1.290
BLACK CRYPT		1.190
AIR LAND SEA	1.290	1.290
CARRIERS AT WAR	1.290	

Závazně **OBJEDNÁVÁM** na dobírku tyto tituly: Objednávku posílejte na adresu VISION, Ve Střešovičkách 1, 169 00 Praha 6.

počet	titul	PC/Amiga	cena

Poštovné: 1 program 40 Kč, 2-3 programy 70 Kč, 4 a více 100 Kč. Vaše objednávka bude vyřízena do 2-3 týdnů.

		součet	
jméno	podpis	poštovné	
adresa		CELKEM	

IDCS Praha s.r.o.
prodejna BELCOM
Mikovcova 7
120 00 Praha 2

Key-Comp

Základní sestava PC 286
7.990,- Kč
Základní sestava PC 286
10.990,- Kč

Zvukové karty

SOUND GALAXY NX PRO

Supports AdLib, Sound Blaster Pro II, Covox Speech Thing and Disney Sound Source

BX II	2.990,- Kč
NX PRO	6.270,- Kč
NX PRO 16	8.570,- Kč
MIDI Kit	2.085,- Kč

THE ONLY STEREO SOUND CARD WITH 4 SOUND STANDARDS

CENY JSOU S DPH
VÝHODNÉ PODMÍNKY PRO DEALERY!

POZOR! NOVÝ OBCHOD! POZOR! NOVÝ OBCHOD!

AMIGA Info

autorizovaný dealer firem Commodore a GVP

Objednávky a informace:
AMIGA INFO • BOX 729 • 111 21 Praha
tel. 02/253708, 256201, 254227
Ceny jsou uvedeny v Kč s daní.
Zboží zasíláme i na dobírku.

Při příležitosti otevření naší prodejny jsme pro Vás připravili špičkové ceny!
Kompletní program firmy Commodore
C64 II, A500, A500 Plus, A600, A1200 ... A4000

U nás vždy zaručeně nejlepší ceny!

Literatura pro Amigu:
Uživatelská příručka 149,-
Assembler 68000 (+ disketa).....169,-
GFA Basic 3.5 (+ disketa).....250,-

Doplňky pro Amigu:
Externí floppy drive 3,5" 2.950,-
0,5 MB + clock pro A 500.....1.290,-
1 MB + clock pro A600.....2.950,-

SuperPC za super cenu:
AT 386DX, 40 MHz, 1 MB RAM (možnost rozšíření až na 32 MB), 170 MB HD, SVGA karta TRIDENT (16 bit, 1024x768 bodů), 3,5" floppy, 14" barevný SVGA monitor 0,28 dpi, Game Port ..... za neuvěřitelných 32.382,-
... s monochromatickým monitorem a s harddiskem 60 MB..... jen 22.141,-

Shareware - PC
(Vše je zapakováno - z jedné diskety tedy získáte další 2-3 diskety dat)

Hry pro PC
Super GAME SET - více jak 40 nejlepších her pro PC, 10x5,25" HD!!!.....490,-
(Brix, Megatron, Corncob 3D, Wolf 3D, Jill of Jungle, Hugo III ...)
Win GAME SET - množství zajímavých her pro windows, 2x5.25" HD ...99,-
Mini GAME SET - dalších více jak 10 her 2x5.25" HD.....99,-

Uživatelské programy
Antivirový balík - nejlepší a nejnovější antivirové programy.....99,-
WinUtil - téměř 30 vybraných utilit pro Windows 2x5.25" HD.....99,-

Shareware - Amiga
Tisíce špičkových programů - katalog (2x3,5" DD).....59,-

Harddisky pro Amigu

	40 MB	60 MB	80 MB	120 MB	170 MB	210 MB
A500/A500+ *	9.900,-	10.879,-	12.857,-	13.932,-	14.837,-	17.060,-
A600/A1200 **	5.450,-	6.429,-	8.407,-	9.482,-	10.387,-	12.610,-

*včetně externího řadiče Apollo 500, RAM option **interní, včetně instalace

Navštivte naši prodejnu na rohu Moravské a Šumavské ulice č. 19
(Metro: Náměstí Míru, Jiřího z Poděbrad. Tram. 16, 4, 22, 11)

HLEDÁME NOVÉ DEALERY DO NAŠÍ DEALERSKÉ SÍTĚ

POZOR! NOVÝ OBCHOD! POZOR! NOVÝ OBCHOD!

SINCO Photo s.r.o.

PORST
FOTO-AUDIO-VIDEO-ELEKTRONIKA

TV hry SEGA - 8 a 16 bit + kazety

Např.: F 22 Interceptor, Desert Strike, M-1 Abrams Battle Tank, ECCO Dolphin Game, Terminátor 2, Golden Axe, NHLPA Hockey 93, Ayrton Senna's Super Monaco GP2, 688 Attack Sub, LHX Attack Chopey, Sonic

Přenosná hra GAMEBOY

výběr výměnných kazet

Nabízíme čtyři druhy joysticků

od 170,- do 594,- Kč

Otevřeno Po - Pá 9^{00} - 18^{00}

Klapkova 3
186 00 Praha 8

Tel. 02/84 13 14

Arcas

Tel: (02)803373
záznamník p. SUK

Commodore 64/II 3.813,-
MC 6510, RAM 64kB, BASIC v. 2.0

Commodore Amiga 500+ 11.193,-
RAM 1MB, WorkBench 2.04, myš

Commodore Amiga 600 12.300,-
RAM 1 MB, WorkBench 2.05, TV modulátor, myš

Commodore Amiga 1200 18.942,-
MC 68020/14MHz, RAM 2MB, WorkBench 3.0, 16 milionů barev, TV modulátor, PCMCIA, myš

Commodore Amiga CDTV 13.161,-
A500, CD ROM, RAM 1 MB, WorkBench 1.3, TV modulátor, MIDI IN-OUT, klávesnice, FDD 3,5", IR control, myš

Ceny jsou s daní. Pro prodejce velké slevy.
Zasíláme na telefonickou objednávku na dobírku.
Aktuální (možná nižší) ceny na telefonický dotaz.

64PRO spol. s r.o.

kpt. Stránského 987
190 00 Praha 9

600 celodisketových her a programů zvučných jmen.

Test Drive I...III
Last Ninja I...IV

Vše na kvalitních disketách s poutavým obalem a českým manuálem v ceně 78 Kč. Seznam zašleme proti známce.

PC Formát

HOME COMPUTING

Zvukové karty

Srovnání nejprodávanějších zvukových karet.

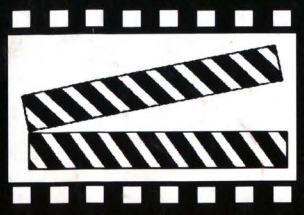
První český

PC časopis pro normální lidi.

X-WING

Nejlepší zpracování hvězdných válek od dob filmové předlohy.

Příprava vrcholí.
Vydávat bude:
PCP
P.O.Box 414
111 21 Praha 1



Firma A-B-Comp a.s. zve všechny příznivce počítačových her do své prodejny v Praze 7 do Veverkovy ulice č. 28. Je zde pro Vás připravena bohatá nabídka joysticků značky QuickShot a jedno milé překvapení. Nakoupíte-li u nás zboží, budete zařazeni do slosování, ve kterém můžete vyhrát jednu z 30-ti hodnotných cen (1. cena - osobní počítač Commodore AMIGA 600 s 20 MB harddiskem, 30. cena - joystick od firmy QuickShot).

- joysticky QuickShot pro počítače Commodore, ATARI, AMSTRAD, SEGA, MSX
- joysticky QuickShot pro počítače PC XT/AT kompatibilní a APPLE IIe/c
- hry pro počítače Commodore AMIGA, C64 a PC XT/AT kompatibilní
- počítače Commodore AMIGA 600, C64
- barevné monitory
- paměťové čipy
- diskety 3.5" DD i HD, 5.25" DD i HD
- krabičky na diskety a další doplňky

Firma A-B-Comp a.s. uspokojí i zájemce o počítačovou grafiku, 2D a 3D animace, titulkování, DTP, hudbu a další multimediální aplikace.

- osobní počítače Commodore AMIGA 1200
- grafické stanice Commodore AMIGA 4000
- Deluxe Paint II, Deluxe Paint III, Deluxe Paint IV, Deluxe PAint IV AGA
- Imagine 2.0, Caligary 2, Scenery Animator Yosemite Landscapes
- Art Department Professional 2.2, Broacast Titler II, Deluxe Video III
- Page Stream 2.2, Professional Draw 2.0, Professional Page 3.0
- Bars & Pipes Professioal, Oktalyzer + Soundmaster

Nabízíme značkovou kvalitu a nízké ceny. Na všechny výrobky poskytujeme záruční i pozáruční servis. Firma A-B-Comp a.s. je autorizovaným distributorem firem:

Commodore GVP GREAT VALLEY PRODUCTS QuickShot

Prodejna
Praha 7, Veverkova 28
tel.: 381457, 377701, 377702, 377780, 377781
fax: 382490
Prodejní doba:
Po - Pá ... 9:00 - 18:00
So ... 9:00 - 12:00

Servisní středisko Commodore
Praha 10, K Botiči 5
tel.: 743755, 725141 linka 16
fax: 720379
Pracovní doba:
Po - Pá ... 9:00 - 17:00
So ... zavřeno